綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION
With アスカ補完計画
公式ビジュアルライブラリー
コンプティーク編・著

Contents

Illustrations 3

Rei's SIDE 7

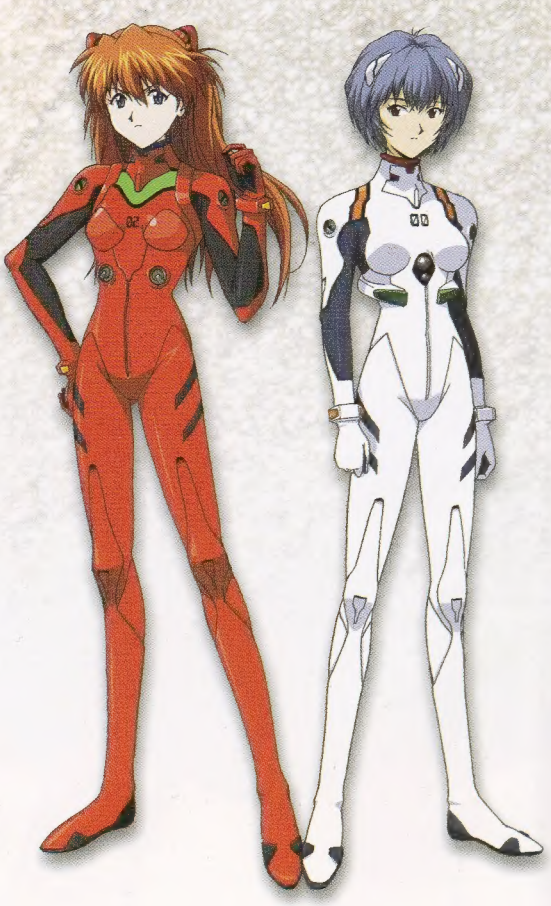
Asuka's SIDE 39

Others 69

Capture guide 77

Comics 112

※コミックは巻末ページからお読みください。



Ayanami
Rei
Illustrations
Sohryu
Asuka
Langley

電撃PlayStation(メディアワークス刊)
'03年6月27日号表紙
※PS2用ソフト
「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画」
製品パッケージ(初回版)
原画：山口恭史

PS2用ソフト
「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画」
製品パッケージ(リピート対応版)
原画：山口恭史

週刊ザ・プレイステーション2(ソフトバンク パブリッシング刊)
'03年10月24・31日号表紙
原画：山口恭史

ドリマガ（ソフトバンク パブリッシング刊）
'03年11月7日号表紙
原画：山口恭史

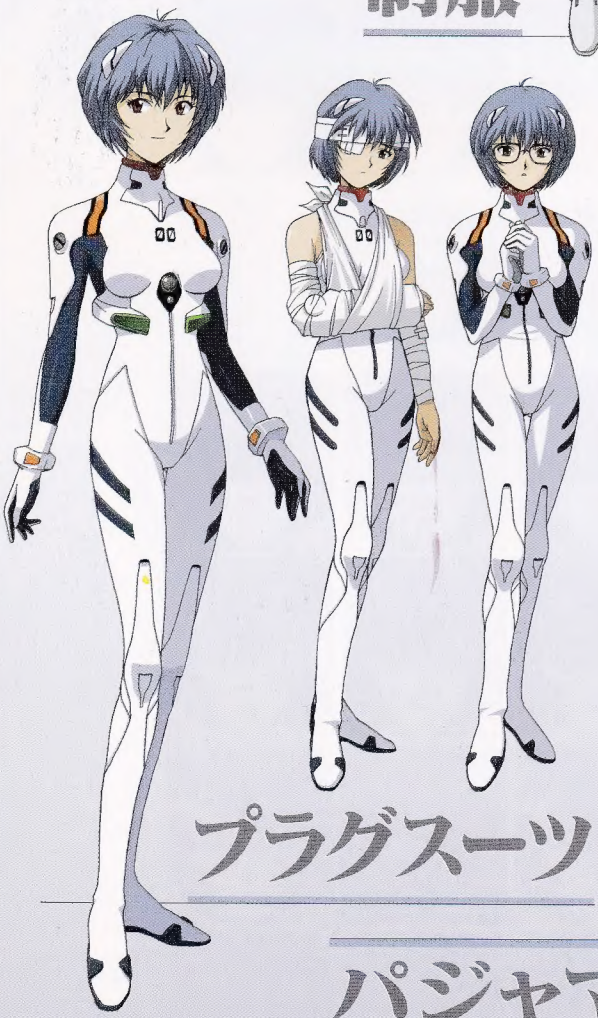
Rei's SIDE

COSTUME CATALOG

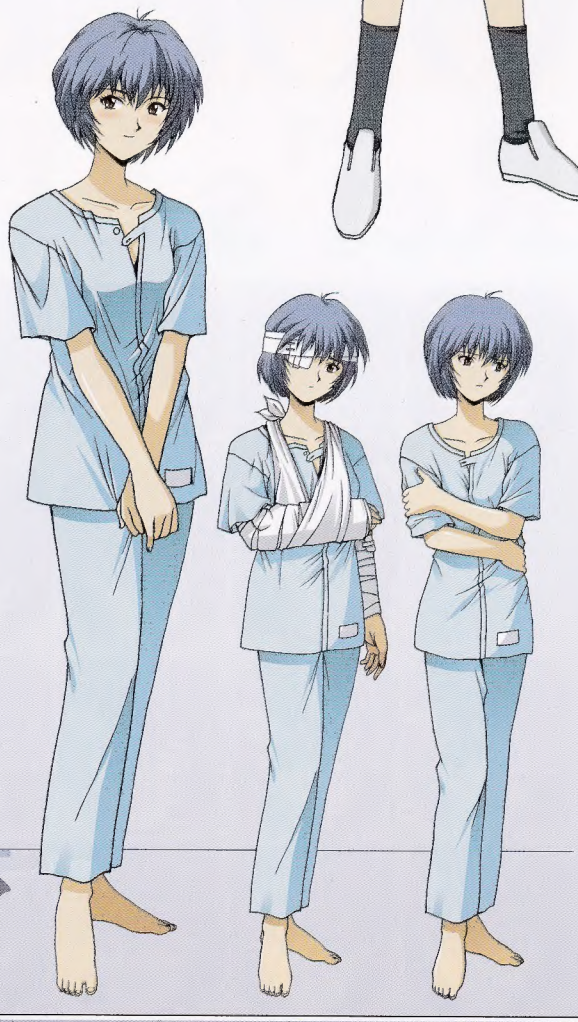
このPS2版では、オリジナルのPC版では雑誌の付録CD-ROMからデータを読み込むことで着られたコスチュームや、DC版で追加されたコスチュームも入っている。ただし、これらのコスチュームは、やや高価。

Rei's SIDE

制服

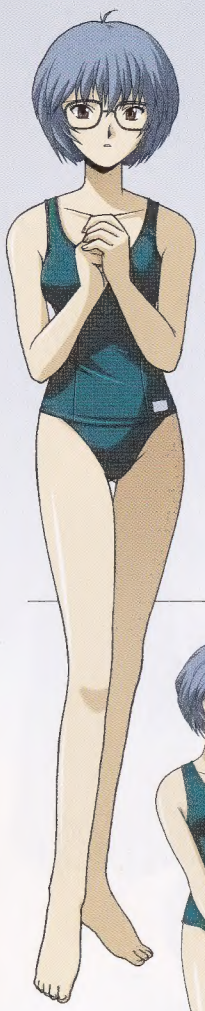


プラグスーツ

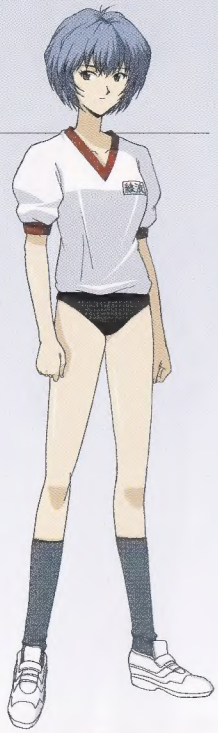


パジャマ

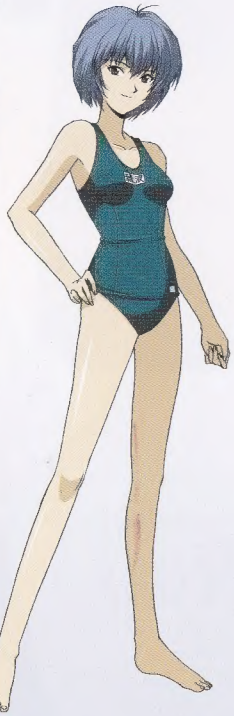
ジャージ
胴着(袴)
レオタード



体育着



スクール水着



白い水着

チャイナドレス
コスチューム
猫耳
聖コンプ学院制服
スケート
ピエロの服
バニースーツ

Tシャツとスパッツ
サマーセーターとロングスカート
キャミソールとパンツ

キャミソール
ワンピース
ビスチェ
リボンの
ドレス
フリルのドレス

文化祭
ビキニの水着
南国ドレス

クリスマスの
ドレス
晴れ着
浴衣

EVENT GRAPHICS

このページからは、綾波編をプレイしているときに見られるイベントCGを収録した。決まった日になると自動的に発生するイベント以外は、綾波のパラメータや、特定の行動を選択することが条件となっているぞ。

Rei's SIDE

アスカ転校初日

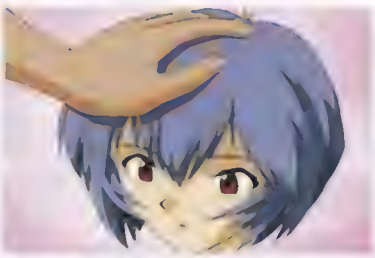
夫婦喧嘩

シンジのお見舞い

[夏祭り]

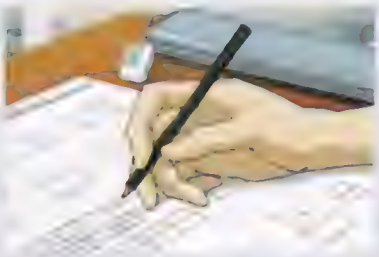
[Oカードを渡しに行く]

[Oカードを渡しに行く]



[水泳大会]

[Oカード]



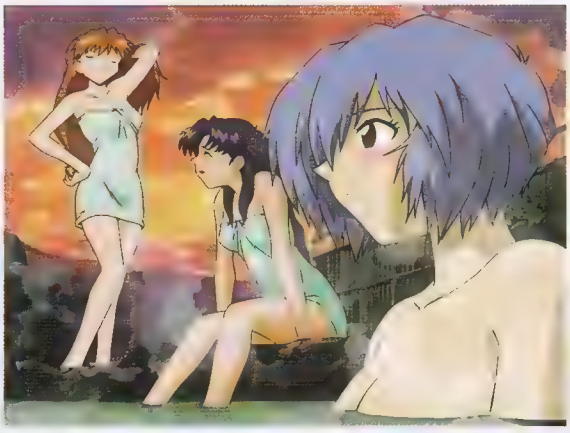
[補習]

[補習]

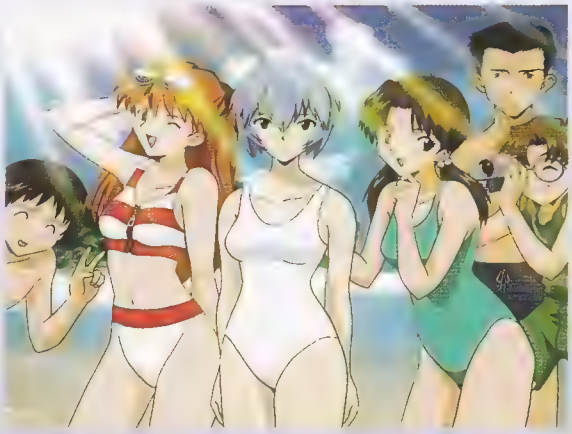
【夏祭り】

【手をつなぐ】

【夏祭り】



【温泉に行く】



修学旅行

修学旅行

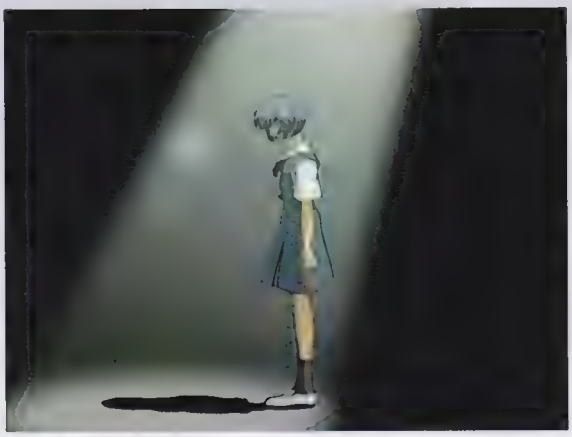
[体育祭]

[文化祭]

[文化祭]

[文化祭]

修学旅行



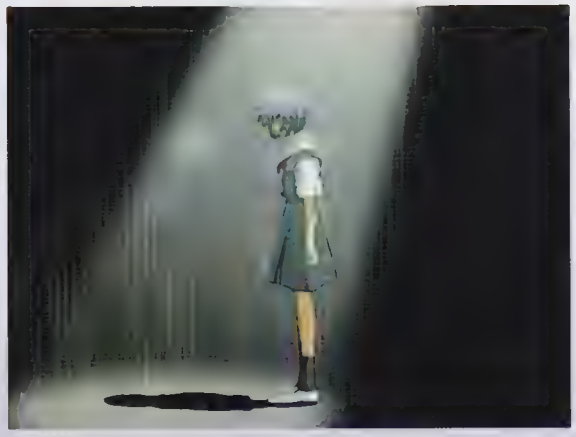
[家出]

[家出]

[家出]

[家出]

[家出]



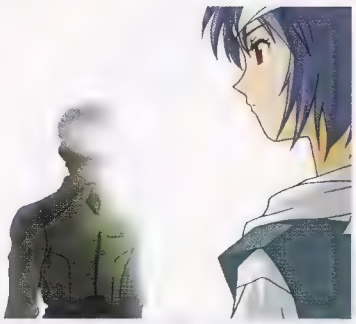
[家出]

第十一使徒イロウル襲来

第十一使徒イロウル襲来

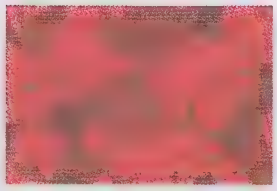
第五使徒ラミエル襲来

第五使徒ラミエル襲来



レイと主人公の出会い

綾波自爆



リツコが残りの綾波を破壊

リツコが残りの綾波を破壊

様子が気になる

「様子が気になる」

「様子が気になる」

「主人公のけが」

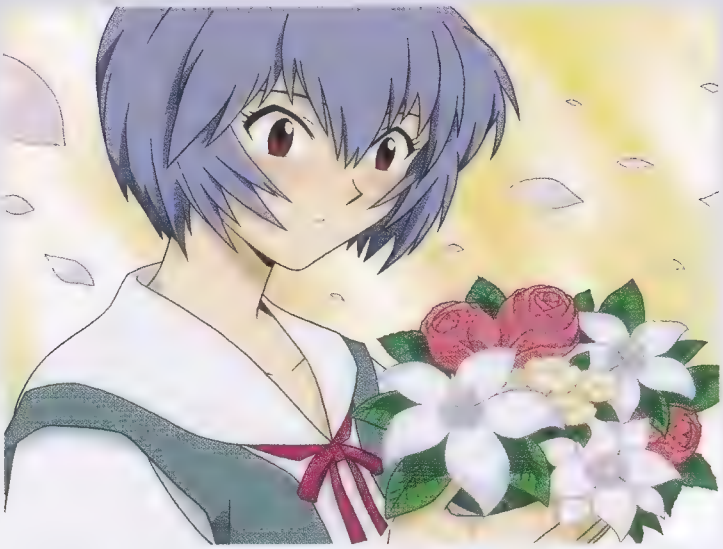
【神田】

【神田】

買い食い

【物思いにふける】

【物思いにふける】



〔通りすがりの結婚式〕

〔恋愛映画で泣く〕

ジュースをこぼす

【[illegible]にスカートを引っ張られる】

【[illegible]に会う】

【ターザンごっこ】

【動物コーナー】

【ジェットコースター】

【アスレチック】

流れるビキニ

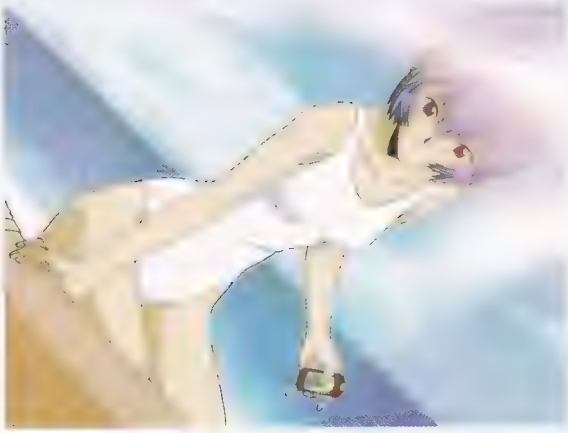
おぼれて人工呼吸

おぼれて人工呼吸

おぼれて人工呼吸

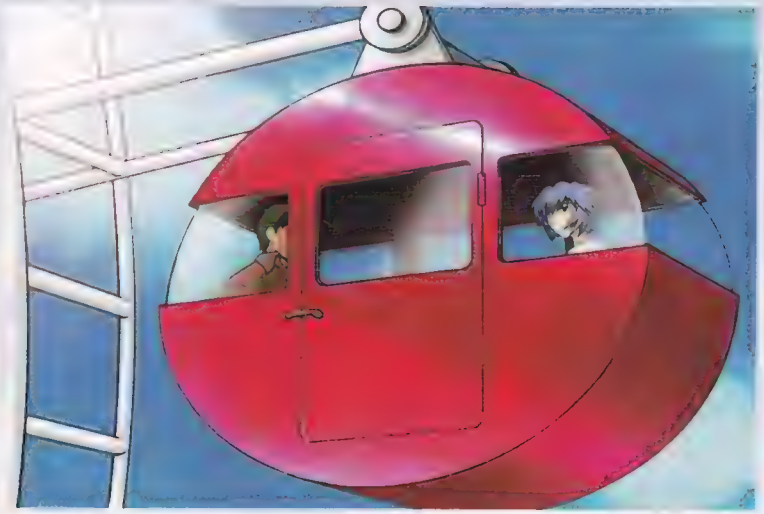
サンオイル

サンオイル

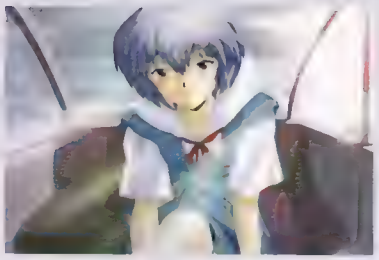


【サンオイル】

電車で帰る



観覧車



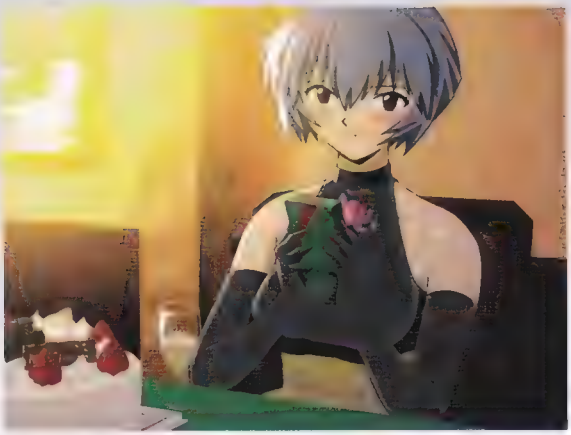
迫る綾波

個人授業でニアミス

あーんして

バレンタイン

バレンタイン



【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

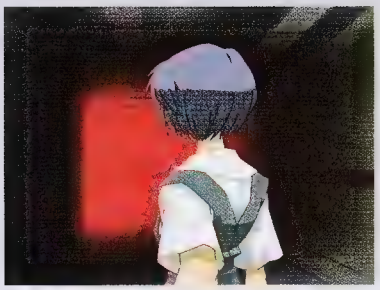
クリスマスイブ

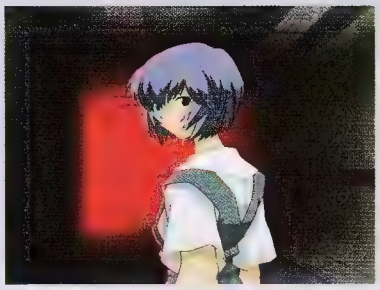
記憶回復

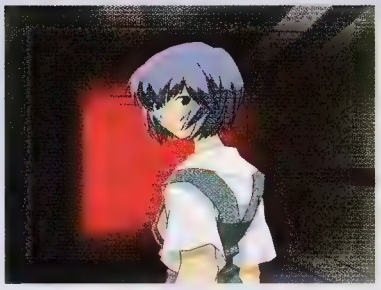
記憶回復

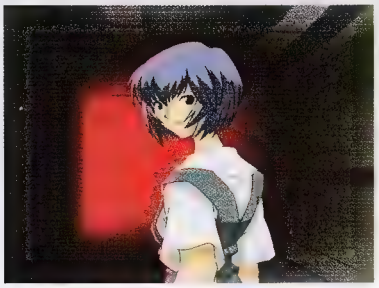
記憶回復

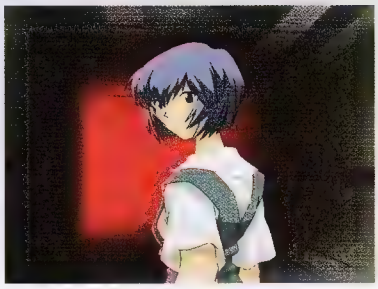
“彼”との別れ。


綾波との別れ


綾波との別れ


綾波との別れ


綾波との別れ

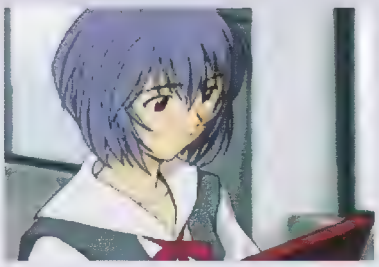

綾波との別れ

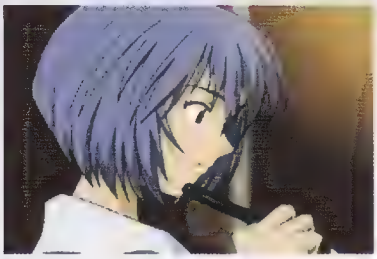
綾波との別れ

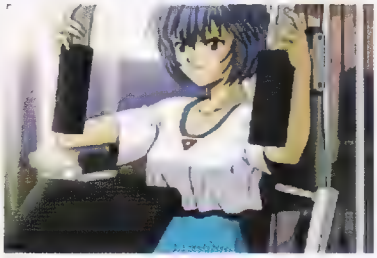
綾波との別れ

綾波との別れ

綾波との別れ


学校

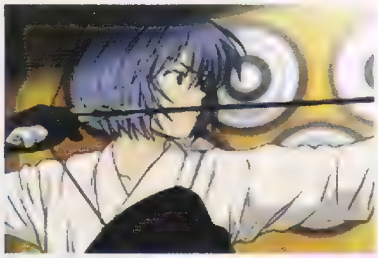

知能強化プログラム


体力強化プログラム

感性強化プログラム

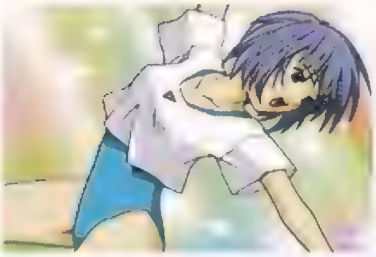
学校

知能強化プログラム


精神強化プログラム

感性強化プログラム

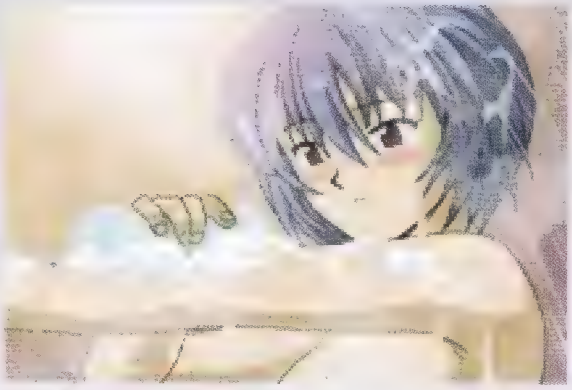
学校


体力強化プログラム

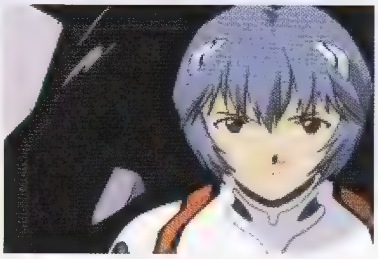
精神強化プログラム

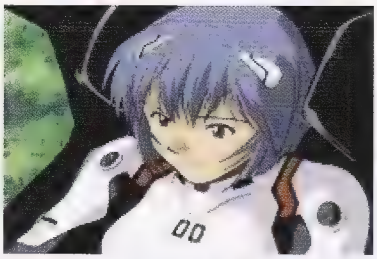
シンクロテスト

〔休息〕

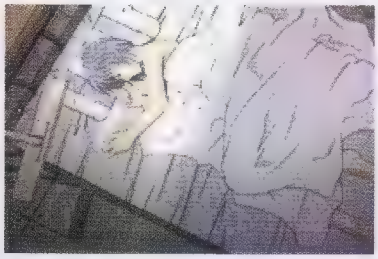

〔休息〕

〔シンクロテスト〕


〔戦闘シミュレーション〕


〔戦闘シミュレーション〕

〔休息〕


〔休息〕

〔休息〕

〔休息〕

〔休息〕

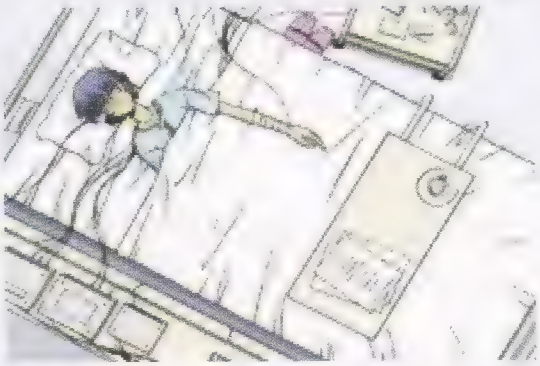
〔休息〕

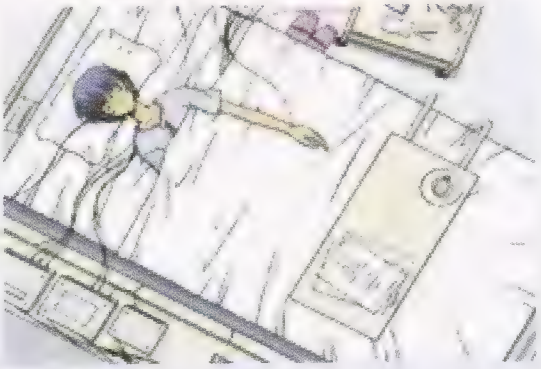
〔看病〕

看病

入院

入院


入院


入院

外出

外出

ENDING

ここからは綾波編でのエンディングの画像を掲載していく。オリジナルのPC版から数えて3作目ということもあり、一部のエンディングは新規のものに入れ替えられている。コンプリートするには根気が必要だぞ。

Rei's SIDE

スーパー・ヒロイン

クイズ女王

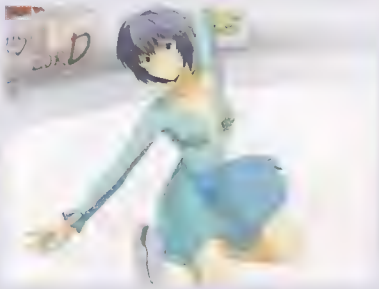
教育実習生

ノーベル物理学者

マッドサイエンティスト

女子プロレスラー

女子ビーチバレー選手



女子フィギュアスケート

チアリーダー

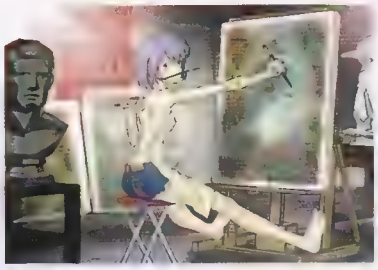
スポーツインストラクター

バレリーナ

パティシエ

巫女

音楽家


画家

シスター

美術部

婦警

看護婦

保母

スーパーモデル

レースクイーン

女怪盗

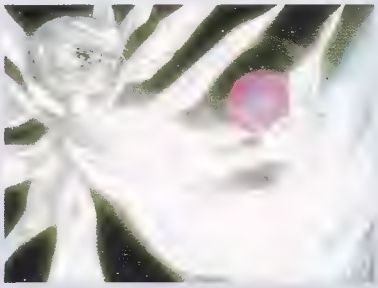
アカデミー女優

スケバン

同人作家

コスプレイヤー

アイドル歌手


巨大綾波

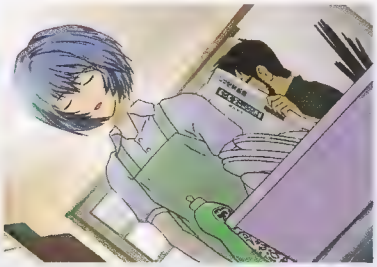
劇団員

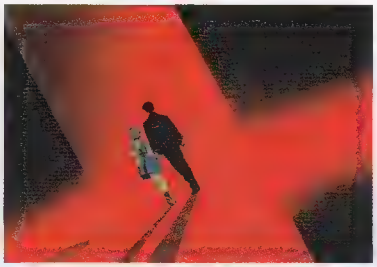
ウエイトレス

フリーター

オタク結婚

トーストくわえた綾波


ゲンドウの横で家事をしている綾波


プレイヤーの目の前からゲンドウが綾波を連れ去る

協調性高結婚

協調性高結婚

非行結婚

Asuka's SIDE

COSTUME CATALOG

本作で初めて育成可能になったアスカにも、当然多数のコスチュームが用意されているぞ。最初から持っている黄色いワンピースと第壱中学校の制服には、いつでも着替えられるようになっている。

Asuka's SIDE

制服

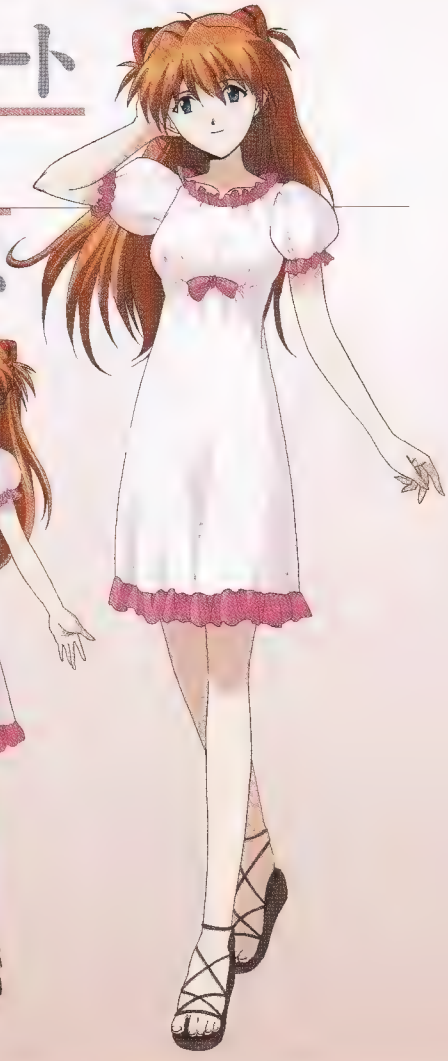
黄色いワンピース

胴着
プラグスーツ
体育着

レオタード
レオタード
タオル

スクール水着
ビキニの水着
ストライプのビキニ

カットソーとミニスカート



ピンクのワンピース

キャミソールと
ホットパンツ
チュニックとデニム

チャイナ風
コスチューム
文化祭
メイド服

浴衣
クリスマス
ドレス
晴れ着

EVENT GRAPHICS

アスカ編のイベントCGは、綾波と比較して必ず発生するものよりも、パラメータや心理状態によって発生・変化するものの比率が高い。いずれにせよ、アルバムをフルコンプするには何度もクリアしなければならない。

Asuka's SIDE

【アスカ登場】

【転校初日】

【主人公との出会い】

【補習】

【ユニゾン特訓】

【ユニゾン特訓】

【ユニゾン特訓】

【ユニゾン特訓】

【夏祭り】

【夏祭り】

【夏祭り】

【温泉に行く】

【ネルフのプール】

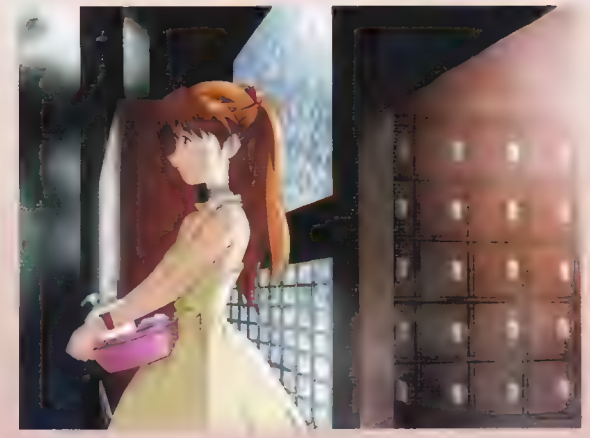
【修学旅行】

修学旅行

【修学旅行】

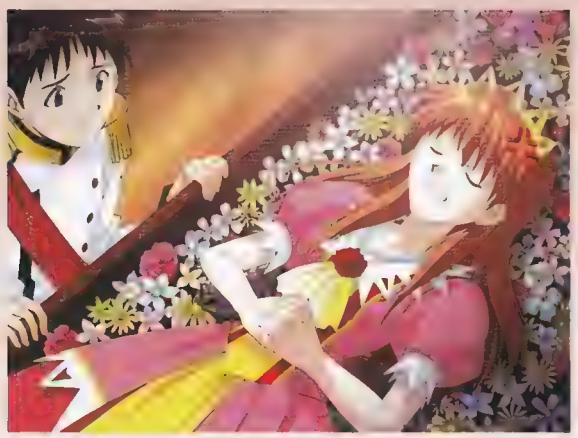
[ミサト昇進パーティ]

[ラーメン]



[神田川]

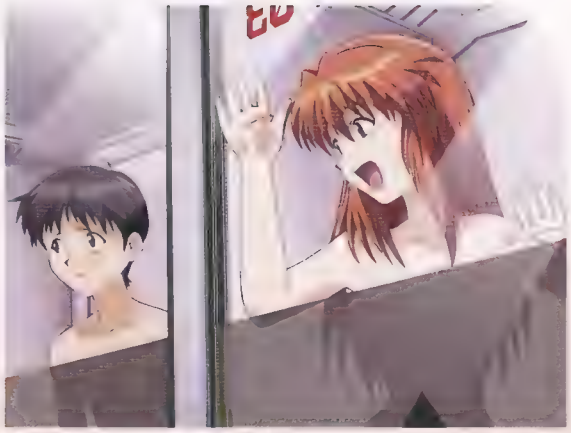
[神田川]



【文化祭】

【文化祭】

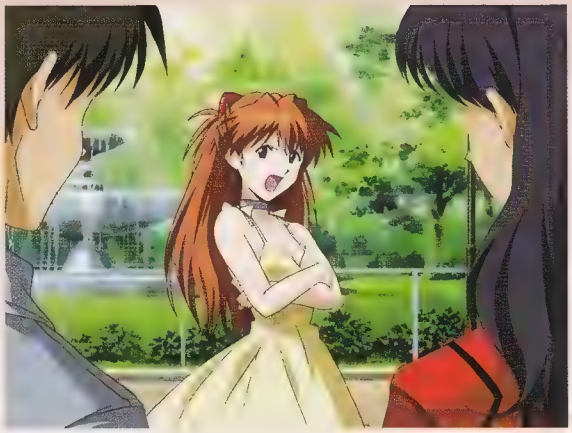
【文化祭】



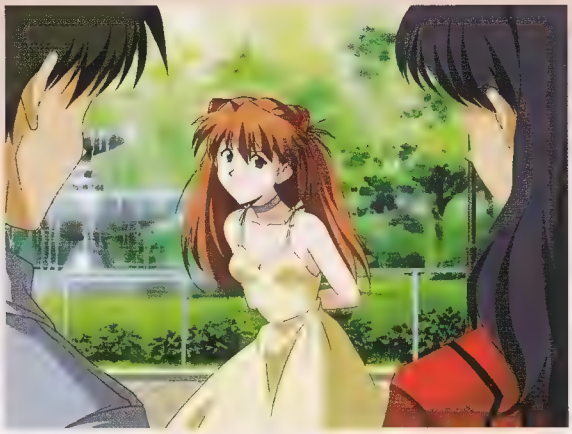
【第十一使徒イロウル襲来】

第十一使徒イロウル襲来】

第十一使徒イロウル襲来】



【加持とミサト1】



【加持とミサト2】

【キス】

【夫婦喧嘩】

【シンジの見舞い】

シンジの見舞い

【主人公とデート】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【クリスマスイブ】

【コスプレ】

【浴衣】

【ふりくり】

【母の電話】

【そばセット】

【バレンタイン】

【バレンタイン】

【バレンタイン】

【苦悩】

【苦悩】

【叫び】

【失望】

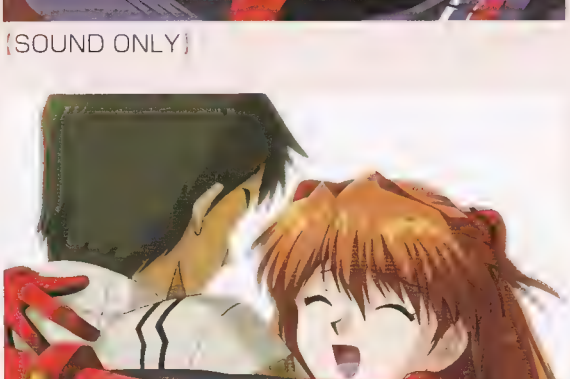
【驚愕】

【家出】

【天才の挫折】

【SOUND ONLY】

【ただいま！】

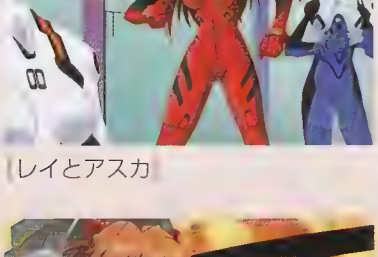


【ただいま！】

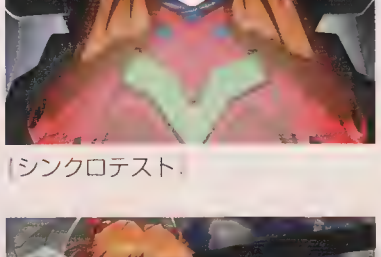
【レイとアスカ】

【シンクロテスト】

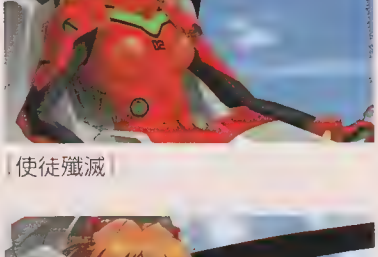
【使徒殲滅】



【使徒殲滅】



【使徒殲滅】



【使徒殲滅】

【海水浴】

【海水浴】

【海水浴】

【海水浴】

【海水浴】

【海水浴】

[遊園地]

[観覧車]

[アスレチック]

[遊園地(うさぎ)]

[射的コーナー]

[船上]

[未定]

[未定]

[未定]

[未定]

[未定]

[三三歳]

[物思いにふける]

[ヒカリと買い物]

[気になる新作]

[主人公とぶつ]

[缶コーヒー]

[ウインドウショッピング]

【学校】

【学校】

【学校】

【予習】

【個人授業】

【筋力トレーニング】

【スカッシュ】

【合気道】

【座禅】

【絵画・演奏】

【絵画・演奏】

【美術鑑賞】

【外出】

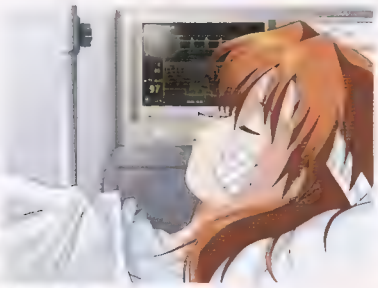
【外出】

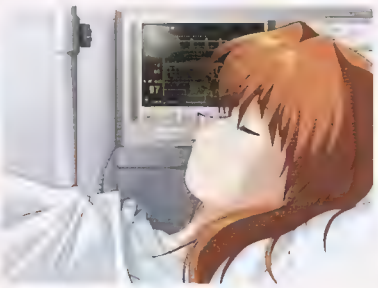
【外出】

【休息】

【休息】

【休息】


【入院】


【入院】

【入院】

【看病】

【入院】

【看病】

ENDING

ここから先はアスカ編のエンディングで見られる画像を掲載するぞ。なかには発生させるための条件がかなり厳しいものも含まれている。攻略パートを参考にプレイして、コンプリートをめざそう。

Asuka's SIDE

体育教師

漫画家

インディーズバンド

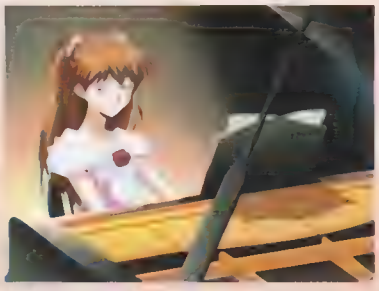
天才科学者

宇宙飛行士

留学生

プロテニスプレイヤー

シンクロナイズドスイミング



ピアニスト

【スーパーアイドル】

【巫女】

【戦隊ヒロイン】

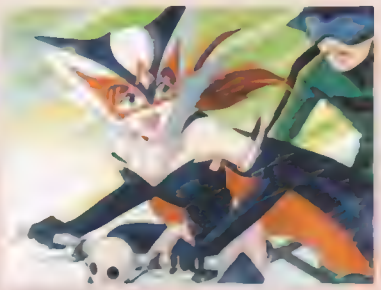
【声優】

【シスター】

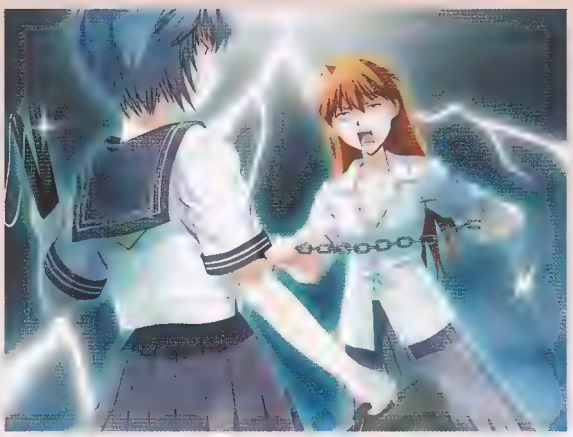
【風紀委員】

【コスプレイヤー】

【ゲーマー】


【異世界人種】

【結婚1】



【女番長】

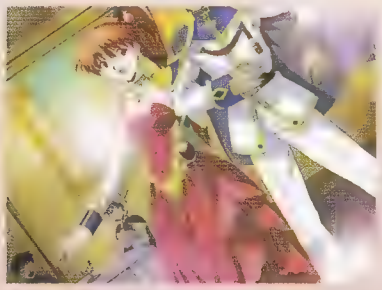
【シンジED】

【加持ED】

【ウエイトレス】

【フリーター】

【結婚2】



【結婚3】

結婚4

Others

OTHERS

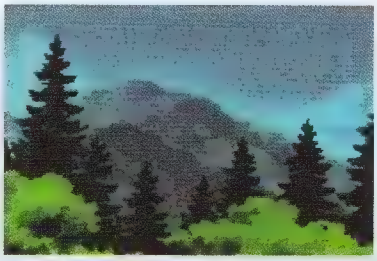
ここから先は、綾波、アスカ共に登場していないCGを掲載していく。学校行事、スケジュール実行中の画面が中心だが、使徒との戦いに関連したシーンも多い。エヴァがいるシーンでもパイロットは見えないので……。

Other

【綾波自爆】

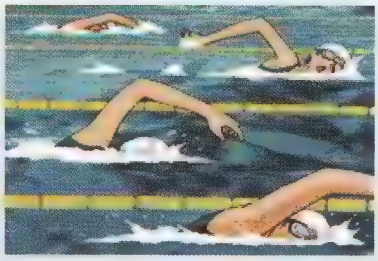
【綾波自爆】

【綾波自爆】

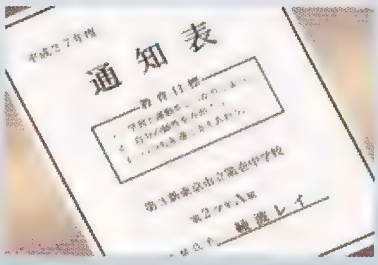


【遠足】

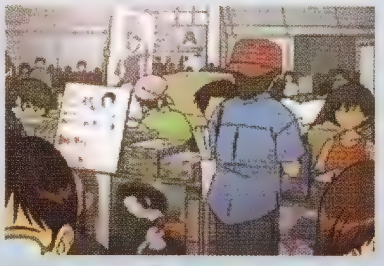
【七夕】



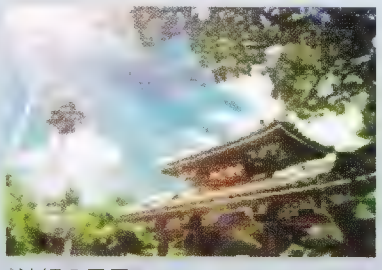
【水泳大会】



【通知表】



【同人誌即売会】



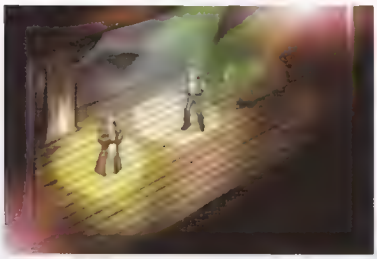
【沖縄の風景】

星の砂

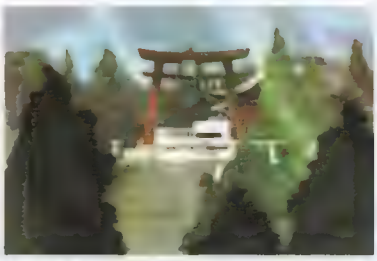
ちんすこう

ペナント

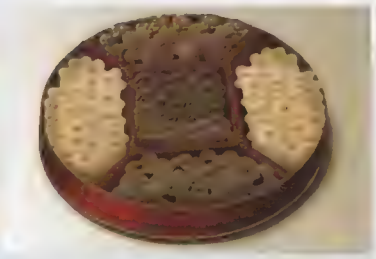
体育祭


文化祭

年越しそば


神社

おみくじ


ホワイトデー

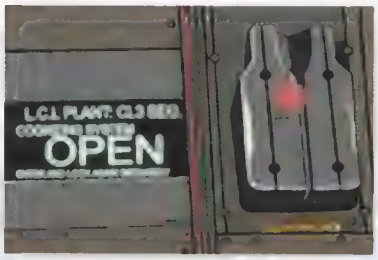
ホワイトデー

【買ったチョコ】

【手作りチョコ】

【ホワイトデー】

【学校で作ったもの】



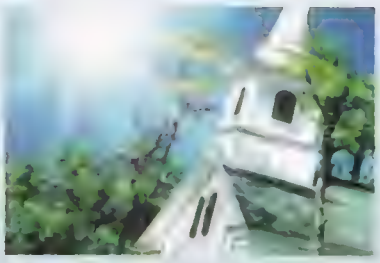
【セントラルドグマのハッチ】

【セントラルドグマのハッチ】

【学校で作ったもの】

【ラーメン】

【学校で作ったもの】



【教会】

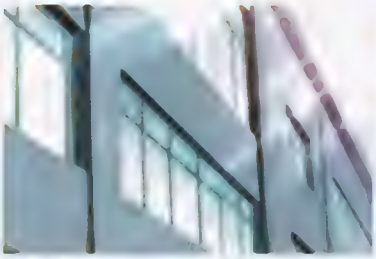
【ナンパ】

【年賀状】

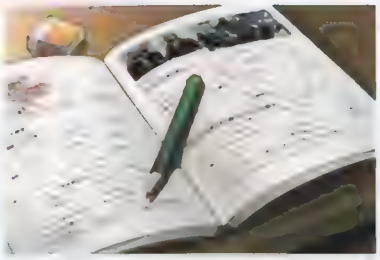
【学校】

【学校】

【冷蔵庫を開ける】



【学校】

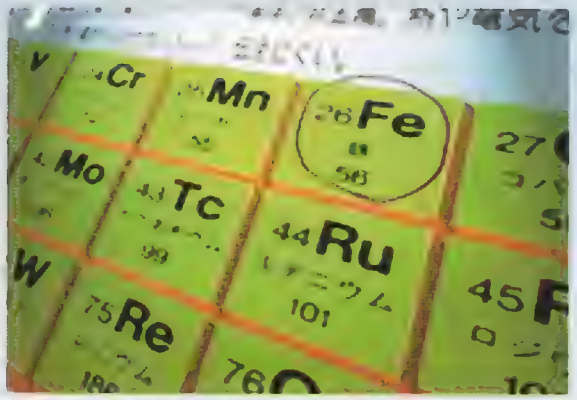


【知能強化プログラム】

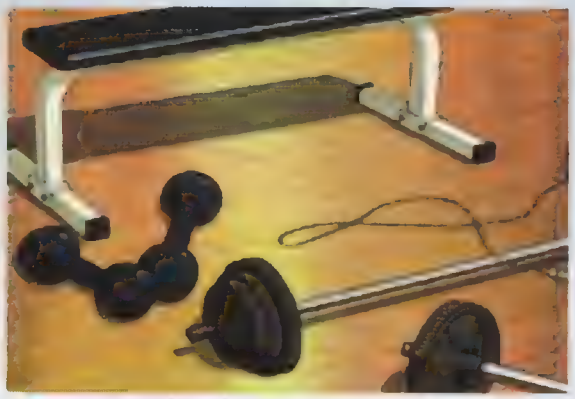
【体力強化プログラム】

【精神強化プログラム】

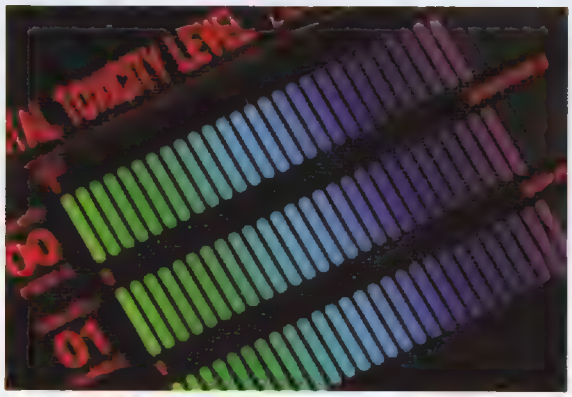
【感性強化プログラム】

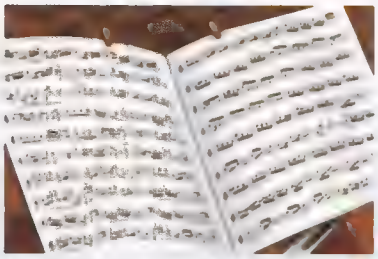


知能強化プログラム


体力強化プログラム

精神強化プログラム


シンクロテスト


感性強化プログラム

シンクロテスト

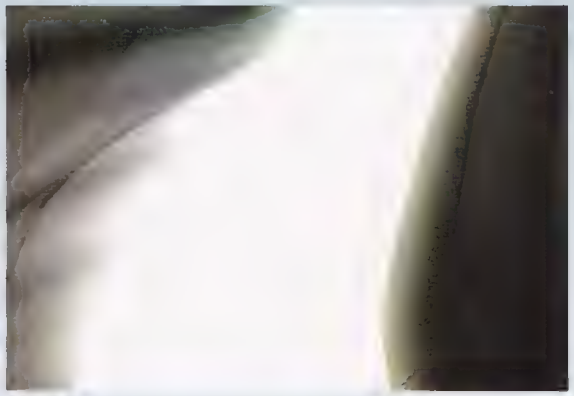
戦闘シミュレーション

シンクロテスト

戦闘シミュレーション

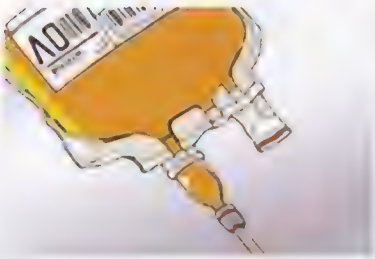
戦闘シミュレーション

休息


休息

看病

看病



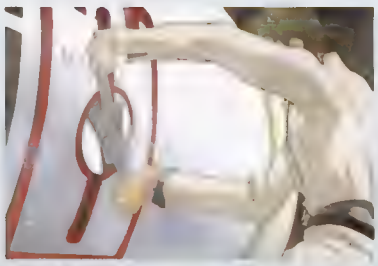
看病

看病

公園

ムービーチケットガイド

電車


第五使徒ラミエル襲来

[第十六使徒アルミサエル襲来]

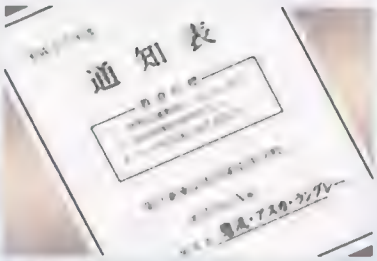
[第十使徒サハクィエル襲来]

[第十七使徒タブリス襲来]

[第十一使徒イロウル襲来]

[第十六使徒アルミサエル襲来]

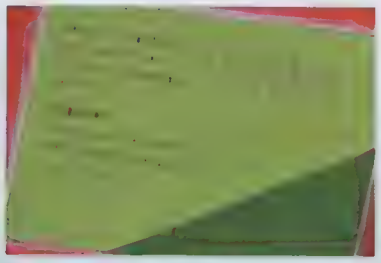
[フォースチルドレン]



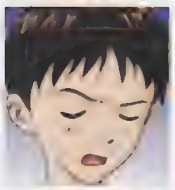
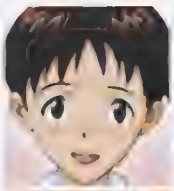
[通知表]

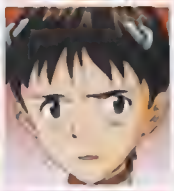
[戦闘シミュレーション]

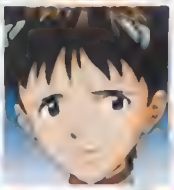
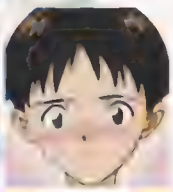
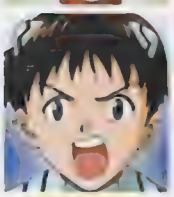
[戦闘シミュレーション]

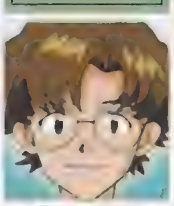
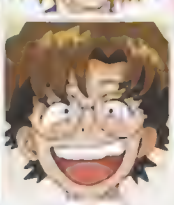
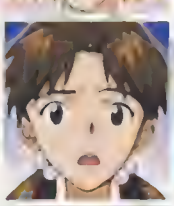


[スケジュール実行]

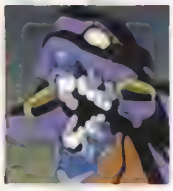





Capture guide



思いのままにレイとアスカを育てるために……

様々な未来を見つめるために

「綾波育成計画Withアスカ補完計画」は、育成型シミュレーションゲームである。プレイヤーは、2人の少女の保護者として、スケジュールを管理し、心身を鍛え、勉強をさせる。そのために、ときにはご機嫌をとり、ときには厳しく接する。これらの行動によって、やがて訪れる運命のときまでに、プレイヤーの想いを2人に伝えていく。そしてその結果、様々なエンディングを迎えるというわけだ。無論、何も考えずに適当に過ごしていても、2人は成長する。しかし、60種類以上にも上るエンディングや、数々のイベントを少しでも多く見てみようと思うならば、それなりの「育成計画」が必要となるだろう。このコーナーでは、そのための基本中の基本部分を、新米三尉の諸君に伝授していこうと思う。

新米三尉殿が考えるべきこと

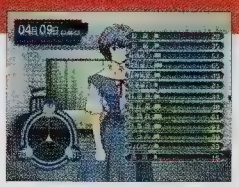
このゲームは、日々の暮らしの中で、レイとアスカにいろいろな体験をさせることで、様々なパターンで成長させていくシステムである。つまり、最も重要なことはその体験をさせる内容と分量の調整。つまりは目的に合ったスケジュール管理こそが、ゲームの鍵である。スケジュールには、プレイヤーが選定できる週間スケジュールと、ゲーム内のカレンダーによって発生日時が決まっているイベントスケジュールがある。両者は大きな関連性を持っており、多くのイベントスケジュールは、週間スケジュールの結果として出てくるパラメータの数値によって分岐し、その結果はさらにパラメータを変動させるということを、頭に入れておこう。カレンダースケジュールの日程までに、必要な数値を達成させる（あるいは、させない）、というのが基本だ。また、イベントの内容はレイやアスカの「状態」によっても変動するので注意が必要。数値がギリギリな場合、日曜日の外出中にアイテムを買い、調整することも可能。お金の管理も重要なプレイ要素と言えよう。

◀レイとの出会いの場面。この時から物語は、運命の日に向かっていく。

▶様々な出来事が、主人公とレイやアスカの上を通りすぎていく。

パラメータによる「状態」の分岐

レイとアスカは、パラメータによって様々な「状態」になる。状態が変動すると、ゲーム中のグラフィックが変わり、またプレイヤーへの言葉遣いや、衣装の好みなどが大きく変わり、勝手に着替えてしまうことすらある。また、イベントの成立についても影響を及ぼす。初期状態（デフォルト）のレイやアスカは協調性が低く、パラメータに大きな影響を及ぼす「服を着替える」こともままならない。プレイヤーはまず初期状態（デフォルト）から脱出することを目指しておくと良いだろう。レイの場合は、コンクリートむき出しの部屋に、カーテンやカーペットなどの調度品を整えるだけでもかなり向上する。アスカの場合も、小物の購入が有効だろう。また「病気」や「怪我」、「うつろ」になると、回復するまで行動不能になる。病気予防には体力をつけること。怪我やうつろを避けるには、週末の戦闘シミュレーションやシンクロテストを定期的に受けておくことが必要だ。多くの愉快な衣装を着てくれる「オタク」状態になるには、協調性や自意識を相当犠牲にしなければならない。プレイヤーとの恋愛状態を両立させるには、アイテムや衣装による細かな調整が必要であり難易度は高いだろう。



◀日曜日ごとに、パラメータを確認することを忘れないようにしよう。

パラメータ	綾波初期値	アスカ初期値	通常	恋愛	オタク	非行	自意識	モラル	フェロモン
知識	35	35	—	—	—	—	—	—	—
知能	35	35	—	—	—	—	—	—	—
身体能力	30	30	—	—	—	—	—	—	—
反射能力	40	40	—	—	—	—	—	—	—
精神防壁	50	60	—	120以上	120以上	150以上	120以上	120以上	120以上
感受能力	30	40	80以上	120以上	140以上	140以下	120以上	—	—
好奇心	30	25	—	—	140以上	—	—	—	—
責任感	40	20	—	—	—	—	—	120以上	—
協調性	30	25	80以上	120以上	120以下	120以下	120以上	120以上	120以上
自意識	45	60	—	—	120以下	120以下	120以上	—	120以上
モラル	35	35	—	—	—	疲労以下	—	120以上	—
フェロモン	30	30	—	100以上	—	—	—	—	80以上
疲労	0	0	—	80以上	—	モラル以上	—	—	—

病気	疲労値が体力を上回ったとき
怪我	使徒戦闘で大破したとき
うつろ	イベントでのみ発生（アスカのみ）

※恋愛状態は、主人公の好意値を他の恋愛対象キャラクターと比較して一番高いことが条件。

イベントカレンダー 綾波編

綾波レイを育成対象に選んだ場合、その育成期間はちょうど中学校の1学年分。イベントの発生条件はいくつかあるが、多くは、カレンダーの日付に対応している。レイのパラメータの状態によって内容が変動するものも多く、例えばテストの成績を上げるには、知力トレーニングを増やしたり、知力を上げるアイテムを購入する等の準備が必要だろう。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
ゲーム開始時	OP	朝	必ず
4/10	始業式	朝	必ず
4/25	遠足	4/24夜	遠足に出かけるレイにお弁当を作る。何をおかずにするかで、パラメータが変動。 卵焼きとプチトマト／好意+2 鶏のからあげとオニオンリング／好意-1 塩鮭とポテトフライ／好意+1
5/1～5/6	第三使徒サキエル	朝	第三使徒サキエルとの戦闘発生。
5/8	シンジ転入	夜	この日に学校スケジュールを選択すると、シンジが転入してくる。
5/22～5/26	第四使徒シャムシェル	朝	第四使徒シャムシェルと戦闘。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値によって、勝利内容とパラメータが変動。 合計値20以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値15～19／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値14以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
第四使徒遭遇から5日後	シンジがいなくなる	夜	シンジ失踪。シンジと主人公の好意比較により、会話の内容が変動。 主人公のほうが好意が高い／レイ、平然 シンジのほうが好意が高い／レイ、心配
6/7	IDカードもらう	夜	主人公の好意が一番高いと発生。リツコからIDカードを渡される。
6/8	IDカード渡す	夜	6/7の「IDカードをもらう」が発生したかどうかで、イベントの内容が変動。 発生した／レイを押し倒してしまうイベント 発生してない／シンジが持ってきたと告げられる
6/12～6/16	第五使徒ラミエル	朝	第五使徒ラミエルとの戦闘。好意値が主人公が一番高いかそうではないかで、会話の内容が変動。
6/19	三者面談	朝	スケジュールで、レイの3者面談に出席するかどうかの選択肢が発生。 面談に行く／協調性+2／好意+2 会議に行く／協調性-2"
6/26～6/30	第六使徒ガギエル	朝	第六使徒ガギエル戦。アスカ、エヴァ弐号機登場。
7/3	アスカ転入	朝・特殊	この日に学校スケジュールを選択するとアスカが転入してくる。アスカ補完計画発動条件イベント①
7/7	七夕	夜	ネルフ内に七夕の笹竹が飾られ、短冊が下がっている。 メンタルケアで「社会生活・職業／趣味・スポーツ／人の名前・有名人」のどれかの言葉を ひとつでも教えている場合、レイの短冊の内容に反映される。 該当カテゴリの言葉を教えていない場合は、短冊ナシ。
7/10・11・12	期末テスト	朝	必ず学校に登校する。各日疲労+2～4
7/14	水泳大会	朝	学校の水泳大会に参加。体力値により順位変動。 体力値 200以上／1位／自意識+5 体力値 170～199／2位／自意識+3 体力値 140～169／3位／自意識+1 体力値 110～139／4位／変動ナシ 体力値 80～109／5位／自意識-1 体力値 50～79／6位／自意識-3 体力値 49以下／7位／自意識-5 1～3位の時選択肢発生。パラメータ変動 おもいっきり誉める／好意+3 気持ちをひきしめさせる／自意識+3／好意+1 疲れたので寝る／協調性-3／自意識-3／好意-1／ATフィールド+3
7/19	1学期終業式	朝	必ず学校へ登校。帰宅後通知表イベント発生（表末参照）
7/24・25・26・27・28・29	補習	朝	終業式時点で、知力が規定値（90）以下だった場合発生。 1日あたり知識+3～+5／知能+3～+5／疲労+1～+2で、パラメータ変動
8/5	第七使徒イスラフェル	朝	第七使徒イスラフェルとの戦闘。レイは出撃ナシ。
8/7	ユニゾン	夜	シンジとアスカのユニゾン特訓。
8/11	イスラフェル逆襲	朝	対イスラフェル決着戦。レイは出撃ナシ。
8/13	夏コミ	特殊・街	7/2～8/6の間に、アニメイトでコミケカタログを買い、この日に街に出ると移動できる。 オタク度+10（会場に最初に入ったときのみ） 同人誌を買った場合、最後に買ったのが女性向、男性向、動物モノのいずれかで、会話が変動。
8/19	夏祭り	夜	近所の夏祭りの日。夏祭りに連れて行くかどうかで、分岐。 疲れているようなので止めておく／イベント終了 祭りに連れて行くを選択すると、主人公、シンジ、ゲンドウの好意値比較。 シンジかゲンドウが高い／祭りに行かず終了 主人公が高い／祭りに行く 祭りに行った場合、何をするかで選択肢発生。 縁日を覗いて行こう／協調性+5 盆踊りに参加しよう／反射能力+5 花火を見に行こう／感受能力+5 好意値40以上でイベント発生。 祭りの後、レイと手をつなぐ。
9/1	2学期始業式	朝	必ず学校へ登校する。
9/11～13	第八使徒サンダルフォン	朝	第八使徒サンダルフォン戦。発生日は、期間中のランダム。日付によって、以後のイベントが変動。 使徒出現が9/11の場合／戦闘後、リツコが修学旅行へ参加することを許可 使徒出現が9/12か9/13の場合／修学旅行イベントナシ。代わりに温泉へ出かける。
9/14～15	温泉	使徒戦から連続	温泉へ。疲労全回復。
9/14・15・16	修学旅行	使徒戦から連続	修学旅行に参加。協調性と所持品により、記念写真の内容が変動。 協調性150以上／ビキニの水着を持っている／ビキニ姿で写る 協調性150以下／ビキニの水着を持っていない／白い水着で写る

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			協調性149以下／スクール水着で写る
			帰宅後、主人公への好意値によって、おみやげの内容が変動。 好意値50以上／星の砂 好意値25～49／ちんすこう(お菓子) 好意値24以下／ペナント
9 25～29	第九使徒マトリエル	朝	第九使徒 マトリエル戦。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 130以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値 95～129／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値 94以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
10/7	体育祭	朝	学校の体育祭に参加。 協調性200以上で、パン食い競走のCG発生 体力値により、順位決定。パラメータ変動。 体力値 300以上／1位／自意識+5 体力値 250～299／2位／自意識+3 体力値 200～249／3位／自意識+1 体力値 150～199／4位／変動ナシ 体力値 100～149／5位／自意識-1 体力値 50～99／6位／自意識 3 体力値 49以下／7位／自意識-5 1～3位のとき、選択肢発生。パラメータ変動。 おもいっきり誉める／好意+3 気持ちをひきしめさせる／自意識+3／好意+1 疲れたので寝る／協調性 3／自意識-3／好意-1／ATフィールド+3
10/16～20	第十使徒サハクィエル	朝	第十使徒サハクィエル戦。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 135以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値 100～134／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値 99以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
10/16～20	ラーメン	使徒戦から連続	主人公&ミサトのおごりで、ニンニクラーメン　チャーシュー抜きを食べる。
10/23～27	学校で作ったもの	夜	期間中に学校スケジュールを実行すると、作ったものをプレゼントしてくれる。 3つの能力の比較で内容が変動。 協調性が高い／クッキー 感受能力が高い／風景画 知能が高く、メンタルケアで言葉を教えている／ポエム
10/30	文化祭の稽古	夜	文化祭の劇の練習をする。 協調性＋シンジと主人公好意値比較により、配役が決定。 協調性 200以上で、シンジの好意値が高い／姫 協調性 200以上で、主人公の好意値が高い／魔女 協調性 199以下／木
11月・日曜日	通りすがりの結婚式	街・公園	好意60以上で公園に移動すると、結婚式に遭遇。ブーケを受け取る。
11.3	文化祭	朝	決定した配役別の文化祭の様子のイベントが発生。
11/6～11/11	第十一使徒イロウル		第十一使徒イロウルとの戦闘。チルドレンたちは、エントリープラグ内で裸。 戦闘後、エントリープラグ回収のイベント。 右手前のエントリープラグ／シンジ 左手前のエントリープラグ／アスカ 奥のエントリープラグ／綾波 綾波のプラグだった場合、協調性によって会話とCGに変動。 協調性 200以上／レイ、恥じらう 協調性 199以下／レイ、平然
11/14	機体交換実験トラブル	夜	機体交換実験でトラブル発生。シンジ意識を失う。 シンジへの好意値で会話の内容変動。 好意値 50以上／心配 好意値 49以下／平然
11/15～22	雑巾絞り	夜	期間内に学校スケジュールを実行した日の夜発生。 シンジと主人公の好意比較で会話の内容が変動。 主人公のほうが好意が高い／報告 シンジのほうが好意が高い／嬉しげ
11/27～12/1	第十二使徒レリエル	朝	第十二使徒レリエル戦。初号機がレリエルにとりこまれる。後、帰還。
11/27～12/1	シンジ意識回復	使徒戦から連続	アスカ補完計画発動条件イベント②
12/7・8・9	期末テスト	朝	必ず学校へ登校。
12 11	夫婦喧嘩	朝	シンジとアスカが仲良くケンカするところを目撃。アスカ補完計画発動条件イベント③
12 21	ダミープラグ作成	朝	協調性200以上、モラル150以上の場合に選択肢発生。 「逃げてもいいんだ」と言う／好意+3 「逃げちゃダメだ」と言う／好意-1 理由を言って諭す／-3
12/23	2学期終業式	夜	必ず学校へ登校。帰宅後通知表イベント発生(表末参照)
12/25・26・27	補習	朝	終業式時点で、知力が規定値(120)以下だった場合強制発生。 一日毎、知識+3～5／知能+3～5／疲労+1
12/24	クリスマスイブ	スケジュール決定後	クリスマス関連の一連のイベント。 クリスマスイブの予定を決定する、好意値比較発生。 主人公が一番／主人公と過ごす シンジが一番／シンジと過ごす ゲンドウが一番／ゲンドウと過ごす 主人公と過ごす場合、プレゼントイベント発生 メンタルケアで教えた言葉で、 「物の名前・人が造りし・＊・大切／安らぐ／便利」

Capture guide

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			のカテゴリで教えたアイテムをくれる。 該当カテゴリの言葉を教えていない場合は、ハンカチ。 好意値判定によってイベントの発生が変動。 主人公の好意値99以下／イベント終了。 主人公の好意値100以上／街へ出かける。 好意値判定によりイベントの発生が変動。 主人公の好意値119以下／イベント終了 主人公の好意値120以上／主人公の部屋へ
12/31	冬コミ	特殊・街	12/3～12/24の間に、アニメイトでコミケカタログを購入済みの場合、街へ出ると、コミケ会場へ移動できる。 オタク度+10（会場に最初に入った時） 8/13にコミケへ行っているかどうかで、会話内容に変動。 最後に買った同人誌が女性向、男性向、動物のいずれかによって、会話が変動。
12/31	年越し	スケジュール決定後	スケジュール決定後、レイの状態により年越しそばを作るかどうか行動分岐。 通常・自意識・モラル・フェロモン・恋愛／そば作り手伝う デフォルト・病気・非行・オタク／手伝わない そば作り手伝う場合、主人公の好意で会話の内容とそばの出来ばえが変動。 好意値60以上／パターン1／おいしいそば 好意値30～59／パターン2／太さばらばらのそば 好意値29以下／パターン3／まずそうなそば
1/1	初詣	朝	初詣に出かける。 好意値比較により、主人公のおみくじの内容が変動。 シンジかケンドウが一番高い／凶（綾波も凶） 主人公が一番高く好意値75以上／大吉 主人公が一番高く好意値50～74／中吉 主人公が一番高く好意値49以下／吉 綾波のおみくじの内容が、最も高いパラメータによって変動 凶の場合は、内容無し 知識・知能・感受能力・好奇心／才溢れる行動～ 身体能力・反射能力／肉体を鍛える～ 精神防壁・責任感・自意識／強い意志が～ 協調性・モラル／やさしさをもって～ フェロモン／外見と内面を～ オタク／趣味が実益～ 非行／自由な生き方～
1/1	年賀状	初詣後	協調性：10の結果が年賀状の枚数となり、0枚、1～9枚、10～29枚、30枚以上の4段階で、会話の内容が変動。
1月中平日	銭湯	夜	期間中に発生。レイの状況によって会話が変動。怪我以外の9パターン。
1/9	3学期始業式	朝	必ず学校へ登校。帰宅後通知表イベント発生（表末参照）
1/12	第十三使徒バルディエル	朝	第十三使徒バルディエル戦。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 180以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+3／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値 140～179／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値 139以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
1/13	シンジがいなくなる	夜	第十三使徒戦にショックを受けたシンジがいなくなる。 主人公の好意比較により、会話の内容が変動。 主人公の好意が高い／報告 シンジの好意が高い／心配そう
1/15	第十四使徒ゼルエル	朝	第十四使徒バルディエル戦。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 185以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値 145～184／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値 144以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
1/16	入院	朝	第十四使徒戦で大破した場合、1/16・17・18入院
2/13	サルベージ		第十四使徒戦で大破した場合発生。 量子化したシンジのサルベージに成功する。 シンジと主人公の好意比較により、会話内容に変動。 主人公の好意が高い／報告 シンジの好意が高い／嬉しげ
2/14	バレンタイン	夜	バレンタインデーに関する一連のイベント。 主人公への好意値によりチョコの種類が変動。 好意値29以下／チョコなし 好意値30～59／義理チョコ 好意値60以上／手作りチョコ 以下の条件を満たすと、レイとキス 手作りチョコをもらった／主人公への好意値が一番高い／協調性200以上／好意値80以上／クリスマスにキスをしている 以下の条件を満たすと、レイとキスするが、ホワイトデーを知らない。 手作りチョコをもらった／主人公への好意値が一番高い／協調性199以下／好意値80以上／クリスマスにキスをしている 上記条件をひとつでも満たしていない場合、キスなしでイベント終了。
2/19～2/24	第十五使徒アラエル	朝	第十五使徒戦発生。
2.27・28・29	期末テスト	朝	必ず学校へ登校。疲労度各日+2～4
3/14	ホワイトデー	夜	バレンタインデーのお返しをする。 主人公の好意値により、品物が変動。 好意値70以上／ケーキ 好意値40～69／クッキー 好意値39以下／アイス
3.23	3学期終業式	朝	必ず学校へ登校。
3.24	第十六使徒アルミサエル		第十六使徒アルミサエル戦。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
3/27	記憶回復		「多分三人目」のレイの記憶を回復させるイベント。 プレイ中に起こったイベントでの行動を回答する。 記憶回復1問目：遠足／正解すると記憶回復量+25% 記憶回復2問目：夏祭り／正解すると記憶回復量+25% 記憶回復3問目：文化祭／正解すると記憶回復量+25% 記憶回復4問目：クリスマス／正解すると記憶回復量+25% 正解率により、レイの状態に変化 正解率50%／涙が頬をつたう 正解率75%／泣きじゃくる 正解率100%／レイの記憶が完全に回復する。
3/28	ダミー破壊		リツコがダミープラグのプラントを破壊する。
3/29	カヲルと遭遇		フィフスチルドレン、渚カヲルと遭遇する。アスカ補完計画発動条件イベント④
3/30	綾波との別れ		ネルフ決戦へ。最後の出撃へ向かうレイと別れる。 記憶回復の状況と好意値により以下の6つのパターンでイベント内容が変動。 記憶回復100%／プレイヤー好意が一番高く50以上 記憶回復100%／ゲンドウかシンジの好意が高い、 又はプレイヤー好意一番高いが49以下 記憶回復50～75%＋プレイヤーへの好意が一番高い 記憶回復50～75%＋他ふたりのほうが好意が高い 記憶回復25%以下
3/30	第十七使徒ダブリス戦		第十七使徒ダブリス(渚カヲル)と対決。
3/31	人類補完計画		人類補完計画発動。好意比較によりイベント内容が変動。 主人公の好意が一番高い／LCLの海 の中でゲーム終了。 シンジかゲンドウのほうが高く協調性250以上／綾波の姿を見てゲーム終了 シンジかゲンドウのほうが高く協調性250未満／屍の山を見てゲーム終了 パラメータ判定。エンディングへ。
7/19・12/23・3/23	通知表	終業式後	通知表を受け取る。 終業式後に発生。知力値によりイベント内容が変動。 規定値を基準に、選択肢が発生。 1学期規定値：知力値90～180 2学期規定値：知力値120～210 3学期規定値：知力値150～240 規定値を超えている場合 手放しでほめる／好意+3 教師をたれる／自意識+3／好意+1 無関心／ 協調性-1／好意-1／ATフィールド+3 規定値範囲内 手放しでほめる／好意+3 厳しく接する／自意識+3／好意+1 無関心／ 協調性 1／好意-1／ATフィールド-3 規定値を下回った場合 励ます／主人公好意50以上の場合／好意+3 励ます／ 主人公好意49以下の場合／自意識+3／好意+2 叱る／主人公の好意値50以上の場合／自意識+3／好意+1 叱る／主人公の好意値49以下の場合／好意-3／ATフィールド+3

月曜日朝	月曜日のあいさつ	週の始まりの時	レイがあいさつをする。態度や言葉は状態により変動。
休日・長期休暇	溺れる	スケジュール海水浴中	スケジュールで海水浴に出かけるた時、レイが溺れてしまう。 疲労150以上／33%の確率で発生し、選択肢によりパラメータが変動 自分で人工呼吸する／疲労+10／好意+3 (クリスマスにキスをしていると、以降反応が変動) 専門家を探す／疲労+5／好意+1 アタフタする／疲労+20／好意-1
休日・長期休暇	流れる水着	スケジュール海水浴中	海水浴中、レイの水着が流されてしまう。協調性300以上で、ビキニの水着所持していると、33%の確率で発生。パラメータ変動。フェロモン+10
休日・長期休暇	サンオイル	スケジュール海水浴中	サンオイルを塗ってくれる。主人公への好意が60以上のとき33%の確率で発生。パラメータ変動。フェロモン+10
休日・長期休暇	バスで帰る	バカンス系スケジュール実行後	10%の確率で発生。バスの車中でレイが眠ってしまう。疲労+5
日曜日	嫉妬	街・公園	感受能力300以上＋好意70以上で発生。 他の女性との会話に嫉妬する。選択肢によりパラメータ変動。 正直に／変動ナシ あわてる／好意-3 怒る／ATフィールド+3／好意-5
平日	家出	夜	以下の条件で発生。レイが家出をする。 遊園地・海水浴・映画に1回以上行っている／感受能力300以上／精神防壁99以下／疲労200以上 探しに行くかどうかの選択肢発生。 ここは探しに行くべきだろう／探しに行く やみくもに動いても仕方がないな／綾波が部屋にくる／好意-1　イベント終了 探しに行った場合、選択肢発生。レイのいそうな場所を選ぶ。 遊園地、海水浴場、映画館の中で、スケジュール実行で最初に訪れた場所が正解。 1～2回目で正解すると、佇む綾波を発見。パラメータ変動。 1回目／好意+3 2回目／好意+2 3回目だと、雨が降り出してしまう。／好意+1
平日	ナンパ・ラブレター・スカウト	夜	恋愛状態で5%の確率で発生。選択肢によりパラメータ変動。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			スカウトの場合 手放しで喜ぶ／協調性-3／フェロモン+3／好意+3 注意する／協調性+5／好意+1 頭ごなしに叱る／疲労+5／好意-5 ナンパ／ラブレタ ーの場合 やきもちをやく／主人公好意が高い／好意+5 やきもちをやく／シンジ又はゲンドウの方が高い／好意-3／ATフィールド+3 平静を装う／主人公好意が高い／好意+3 平静を装う／シンジ又はゲンドウの方が高い／好意+3 無関心／主人公好意が高い／好意-1 無関心／シンジ又はゲンドウの方が高い／好意-1
平日	個人授業でニアミス	知力トレーニング中	落とした消しゴムを拾おうとして、手が触れる。好意40以上で発生。
平日	買い食い	夜	協調性100以上で学校スケジュールの後、買い食いをしているレイを発見する。選択肢発生。パラメータ変動 めくじらを立てる程のことでもないか／モラル-1／好意+3 軽く注意をしておくか／モラル+3 しかる／疲労+3／好意-5
日曜日	パラメータ変化報告	TALK	何らかのパラメ ータが200を超えた場合、それを示す会話が発生する。
日曜日	様子が気になる	朝	協調性が300を超えている時発生。主人公の様子が気になってレイが行動する。 行動内容は以下の条件で変動する。 肩を叩いてくれる／身体能力200以上 針仕事をしてくれる／モラル200以上 抱きついてくる／フェロモン200以上
日曜日	好みのタイプ	TALK	協調性300以上＋好意50以上で発生。 以下の選択肢によりレイの反応が変動する。 選択肢 「知的な人がいいなあ」／知識・知能 「体が丈夫なのが一番だよね」／身体・反射 「明るい人がいいな」／協調性・自意識 「色っぽいタイプが好きだな」／フェロモン 「品行方正な人が好きだ」／責任感・モラル 「根性のある人がいいね」／精神防壁 「感性が豊かな人かなあ」／感受・好奇心 レイのパラメータ中、最高のものを選んだ／レイが喜ぶ レイのパラメータ中、二番目のものを選んだ／少しだけ喜ぶ それ以外のものを選んだ／レイがすねる
日曜日	日曜日が楽しみ	夜	スケジュール決定後、レイがつぶやく。 主人公好意が一番高く、75以上のとき33%の確率で発生。 各状態ごとに、3～4パターンの言葉がある。 病気の場合はデフォルト状態と同じ。
日曜日	最近興味があるもの	TALK	前の週と、パラメータ最高値がいれかわったときに発生。 各パラメータ分類ごとに、3パターン存在。 パラメータの分類は、以下のとおり。 知識・知能／身体・反射／協調性・自意識／フェロモン／責任感・モラル／精神防壁／感受・好奇心
平日	質問	メンタルケア終了時に発生	メンタルケア終了時に発生。教えた言葉について質問してくる。 複数条件を満たしている場合はランダム。パラメータ変化はない。 協調性75以上／地名／大勢でする遊び 協調性200以上／知り合いの名前／尊敬している有名人の名前／興味がある有名人の名前 感受能力200以上／水中動物の名前／動物の名前 モラル50以下／危険／残酷な遊び 疲労100以上／やすらぐもの 協調性100以下／疲労100以上／植物／その他の名前 主人公への好意75以上／2人で遊ぶ遊びの名前 恋愛状態／思い出の場所／憧れの場所／出生地 オタク状態／大切なもの／やすらぐもの／便利なもの 該当する言葉を教えていない場合はナシ。
日曜日	学校ではやっているもの	TALK	通常、自意識、モラル、フェロモン、恋愛のいずれかの状態の時、前の週に5回、学校スケジュールを入力していると発生。 ランダムで以下の5パターン。選択肢（三択）あり いや～んな感じって何? 七不思議って何? 男の子は、胸の大きい女の子が好きなの? TVゲームって寝ないでするほど面白いもの? 次の試験の出題箇所はこのあたりらしいって
平日	物思いに耽る	夜	好意60以上で5%の確率で発生。状態によって答えが変動する。怪我以外の9種類。選択肢あり。
日曜日	冷蔵庫を開ける	街から戻った時	非行状態の場合のみ発生。 街から戻った時、飲み物をもらおうとすると、冷蔵庫の中に酒を発見する。 選択肢でパラメータ変動。 叱る／モラル+1／好意-1 理解を示す／モラル-1／好意+1 飲み干す／好意-1
日曜日	友達と会う	街・公園	公園に移動すると、50%の確率で発生。
日曜日	手当て	朝	好意60以上で発生。指を切ったところを手当てしてくれる。
日曜日	あ んして	街・ダイナー	協調性75以上、好意70以上で制服を着て、ダイナーでパフェを注文すると発生。
休日・長期休暇	恋愛映画で男泣き	映画・恋愛	協調性300以上で発生。映画に感動した主人公にレイがハンカチを貸す。
休日・長期休暇	アクション映画	映画・ホラーかアクション	協調性300以上で発生。映画に興奮してレイがジュースをこぼし、ハンカチでふいてくれる。
休日・長期休暇	山羊	遊園地・アニマルワールド	山羊にスカートを引っ張られる。アニマルワ ールドに3回以上きていて、協調性75以上、感受能力200以上で発生。
休日・長期休暇	迷子	遊園地・スリルワールド	遊園地で迷子に出会って世話をする。スリルワ ールドに3回以上きていて、協調性75以上、モラル200以上で発生。
休日・長期休暇	迫る	遊園地・ファンタジーワールド	観覧車で2人きりになると、レイが迫ってくる。ファンタジーワールドに3回以上来ていて、クリスマス以降、恋愛状態の時に発生。
休日・長期休暇	ターザン	遊園地・アスレチックワールド	タ ザンごっこをする元気なレイが見られる。アスレチックワールドに3回以上きていて、協調性75以上、体力200以上で発生。

イベントカレンダー アスカ編

惣流・アスカ・ラングレーを育成対象にすると、物語は彼女がドイツから日本にやってくる7月からスタートし、約8ヶ月が育成期間となる。1学期は無いも同然で、水泳大会の順位を上げたり、1学期の期末試験で高得点を上げて補習を回避することは、なかなか難しいだろう。また、時期的にすぐに夏休みに突入してしまう。知力や体力のパラメータを上げることも可能だが、まずは好意値を上昇させておくと、後半のプレイが楽に進められるだろう。パラメータや状態によってイベントの発生条件が変動するのは綾波編と同様。基本的な手順は同じだが、メンタルケアによって言葉を教えるコマンドはないため、独自会話が発生するイベントはない。また制服の他に、黄色いワンピースを所持している。

アスカ補完計画の発動条件は？

アスカ編をプレイするには、以下の条件を満たして、綾波編をクリアすること。2回目以降アスカ編を選べるようになる。
①7/3、学校にスケジュールを組む。
②11/27～12/1、第十二使徒戦後のシンジの意識回復イベントを通過する。
③12/11、学校にスケジュールを組む。
④3/26、第十七使徒タブリス戦を通過する。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
6/24	オープニング1	ゲーム開始時	教育係に任命される／太平洋艦隊佐世保出港
6/25	オープニング2		アスカを出迎えに出発／出会い／第六使徒ガギエルと戦闘
7/3	アスカ転入	朝	アスカが学校に転入してくる
7/7	七夕		一番高いパラメータがどれかによって、短冊の内容が変わる。
7/14	水泳大会	朝	学校の水泳大会に出場する。順位は体力値で決定し、それにともなってパラメータが変動。 1位／体力値200以上／精神防壁+5／反射能力+4／好意+2 2位／体力値170～／精神防壁+3／反射能力+2／好意+2 3位／体力値140～／精神防壁+1／反射能力+2／好意+2 4位／体力値110～／パラメータ変動ナシ 5位／体力値80～／精神防壁-1 6位／体力値50～／精神防壁 3 7位／体力値49以下／精神防壁-5
7/10・11・12	期末テスト　1学期	朝	期末テスト。必ず学校へ登校。各日疲労+2～4
7/19	1学期　終業式	朝	終業式。必ず学校へ登校する。／通知表イベント発生。表未参照
7/21・22　7/24～27	補習	朝	期末テスト　1学期の成績悪いと、補習が組まれる（強制）
8/5	第七使徒イスラフェル1	朝	第七使徒　イスラフェルと戦闘。分裂する使徒の殲滅に失敗し、ユニゾン特訓に入る。 主人公とシンジの好意値を比較し、主人公が高いと主人公の部屋、シンジが高いと、ミサトの部屋を使うことになる。
8/7	ユニゾン開始	朝	特訓期間開始。11日の使徒戦までスケジュール実行停止。
8/8	逃げ出すアスカ	朝	部屋を訪れてみると、ユニゾン特訓がうまくいかずにイラつくアスカが部屋を飛び出してしまう。 アスカの後を追うと、好意+4。追わないと、自意識+3
8月10日	二人きりの夜	朝	8/5のイベントの結果、主人公の部屋で訓練している場合、シンジよりも主人公の好意値が高いと、寝ぼけたアスカがベッドにもぐり込んでくる。
8/11	第七使徒イスラフェル2	朝	第七使徒イスラフェルとの決着戦。
8/13	同人誌即売会	街	7/2～8/6の間に、アニメイトでコミケカタログを購入するのが発生条件。 街に出かけると、コミケ85の会場へ移動でき、同人誌購入が可能になる。 オタク度+12 同人誌を購入すると、オタク度が変動（ショップアイテムリスト参照）
8/19	夏祭り	夜	浴衣を着て、夏祭りに出かける。パラメータの数値を比較し、高いもの別にイベントが発生。 好奇心／夜店／反射能力+5 協調性／盆踊り／協調性+5 感受能力／花火／感受能力+5 好意値が40以上だと、下駄の鼻緒が切れたアスカをおんぶして帰るイベントが発生する。好意+5
8/21・22　8/24～27	補習	朝	1学期の成績が規定値を下回ると、補習が組まれる（強制）
9/1	2学期始業式	朝	必ず学校へ登校
9/2	アスカの買い物	夜	アスカとの買い物イベント 加持と主人公の好意値を比較し、加持が高いと加持と出かけてしまう。 主人公の方が高い場合には一緒に買い物に行くかどうかの選択肢が発生。 買い物に行くと、好意+3 どの場合でも、このイベント後、アスカはストライプの水着を所持する。
9/5	プールサイドで	夜	ネルフのプールで9/2のイベントで入手した水着姿を見られる。 「1人で」「主人公と」「加持と」の3つの買い物状況によって、メッセージが変化する。
9/11～13	第八使徒サンダルフォン	朝	第8使徒サンダルフォンと戦闘し、結果によりパラメータが変動 無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 中破／反射能力+3／精神防壁-2／シンクロ率+4／ATフィールド+4／疲労+10 大破／反射能力+2／精神防壁+1／シンクロ率+3／ATフィールド+3／疲労+15 なおイベント中、アスカを主人公が助けると、主人公への好意+4 シンジが助けると、シンジへの好意+4
9/14～15	温泉	使徒戦から連続	第八使徒発見が9／12か13の場合、修学旅行のかわりに発生 疲労全回復／フェロモン+5
9/14・15・16	修学旅行	使徒戦から連続	第八使徒発見が9/11の場合、リツコに許可されて発生。 協調性 +6 帰宅後、沖縄の写真とおみやげのイベント 写真は、協調性が150以下だとアスカひとり（スクール水着） 150以上だと、仲間たちとの集合写真に。 また、ビキニの水着を持っていると、集合写真のアスカが ストライプの水着からビキニ姿になる。 おみやげは、アスカの状態と主人公への好意値で変動 恋愛状態／ 恋愛状態以外で好意値50以上／ 恋愛状態以外で好意値25～／ 恋愛状態以外で好意値24以下／ また、恋愛状況では各所の会話が変化する。
9/25～29	ネルフの迷路	朝	ネルフに突然の停電が発生し、暗やみの通路を進む事に。 リ　ダーをアスカにすると、自意識+3／責任感+4

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			主人公をリーダーにすると、協調性+4 侵入後、使徒との戦闘発生。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値によって、勝利内容、パラメータが変動。 合計値65以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値40～59／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値39以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、強制入院。
10/7	体育祭	朝	学校の体育祭に出場。 体力150以上で、リレーのイベントCG発生 順位は体力によって変動し、パラメータ変動。 250以上／1位／身体能力+5／精神防壁+5 225～249／2位／身体能力+3／精神防壁+3 200～224／3位／精神防壁+1 175～199／4位／変動ナシ 150～174／5位／精神防壁-1 100～149／6位／精神防壁-3 100以下／7位／精神防壁-5
10/10	ハーモニクステスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭する。
10/12	ミサトの昇進祝賀パーティー	夜	ミサトの昇進祝いの宴会に出席。 加持と主人公の好意値を比較し、 加持の方が高いと強調性+3、主人公が高いと好意+3
10/16～20	第十使徒サハクィエル	朝	第十使徒サハクィエルと戦闘発生。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値によって、勝利内容、パラメータが変動。 合計値120以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値90～119／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値89以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破の場合、強制入院。 ミサト(と主人公)のおごりで屋台のラーメンを食べに行くイベント発生。
10/23～27	学校で作ったもの	夜	期間中に登校すると学校で作ったものをプレゼントしてくれる。 品物は、クッキー(好意+2)、風景画(感受能力+2) ケーキ(感受能力+2　好意+3)のどれかで、アスカの状態により変動。 デフォルト(初期状態)／風景画 通常／自意識／モラル／フェロモン／クッキーと風景画どちらかランダム 恋愛／ケーキ それ以外の状態の状態(不良、病気等)では、イベントは発生しない。
10/30	文化祭の稽古	夜	文化祭の出し物「白雪姫」のアスカの配役が決定。 協調性と、好意の状態で役柄が変動する。 協調性200以上で、シンジの好意がより高いと「姫」 協調性200以上で、主人公の好意がより高いと「魔女」 協調性199以下は、「木」
11/3	文化祭	朝	文化祭の稽古で決まった配役による舞台の様子のイベント
11/6～11/11	ハーモニクステスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭。
11/6～11/11	第十一使徒イロウル		チルドレンが裸の状態で、第十一使徒との戦闘発生。 戦闘終了後、エントリープラグの回収に向かう。 回収するプラグを選択。アスカのプラグは左手前。右はシンジ、奥はレイ。 アスカのプラグだった場合、イベント発生。アスカの状態により反応が変化。 恋愛／恥らう／フェロモン+2／好意+1 それ以外／怒り出して、以下の選択肢発生。 アスカの裸を見た／精神防壁+2／自意識+2 アスカの裸を見てない／精神防壁+2／自意識+2
11/14	機体交換実験トラブル	夜	初号機が暴走。アスカが不安がる。
11/16	アスカのデート予定	夜	この日に学校へ行くと、アスカが友達の弟とデートをすることに。 状態が「恋愛」の場合、選択肢発生。 行ってらっしゃい／自意識+2／好意-1 行かないほうがいい／フェロモン+2／好意+1
11/17	アスカのデート	朝	デート予定イベントを通過すると発生。 アスカと恋愛状態かどうかにより、メッセージ変化。 恋愛状態で「行かない方が良い」を選んでいた場合、フェロモン+2
11/17	ファーストキス	アスカのデートから連続	アスカと恋愛状態かどうかにより、会話が変化。 恋愛状態の場合、キスをするイベント発生 好意+3
11/25	シンクロテスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭。
11/27～12/1	第十二使徒レリエル	朝	第十二使徒レリエルと戦闘発生。 戦闘イベント後、使徒戦中に行方不明になったシンジが 帰還、意識不明から回復した時、アスカの好意値比較によって、居場所が変動する。 シンジの好意が最も高い／アスカは病室内／シンジ好意+3 シンジ以外の好意が高い／アスカは病室外／責任感+4
12/7・8・9	2学期期末	朝	学期末試験。必ず学校へ。各日、疲労+2～4
12/11	夫婦喧嘩	朝	この日にアスカを登校させると発生。 シンジとアスカが学校でケンカしているのを トウジたちが冷やかしているところを目撃する。
12/16	四人目の適格者	夜	加持の仕事場で、フォースチルドレンが誰なのか知ってしまう。 加持と主人公の好意値によって、会話が変動。
12/21	ヒカリとトウジ	夜	イベント「ミサトと加持2」が発生している場合、 ヒカリがアスカにトウジへの思いを相談しているところを立ち聞きすることになる。 「このまま聞く」か「立ち去る」かの選択が発生。 聞いた場合、アスカとの恋愛状況によってパラメータが変動。 恋愛状態／好意+4 恋愛以外の状態で主人公好意が一番高い／好意+2

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			主人公以外の好意が高い／変動ナシ
12/23	2学期終業式	朝	必ず学校へ登校する。終了後通知表イベント発生。表末参照
12/24	クリスマスイブ	スケジュール入力後	クリスマスイブの一連のイベント。 まず好意比較によって、「誰と過ごすか」の分岐が発生。 シンジ、加持、主人公の中で好意が一番の相手と過ごす。 主人公が相手の場合、パーティのイベント発生。 恋愛と恋愛以外の状態判定で、メッセージが変動。 プレゼントイベントが発生して、好意値判定。 80未満ではイベント終了。好意80以上でプレゼントをもらえる。 プレゼントの内容は、恋愛と恋愛以外の状態判定で変化。 100未満だとここでイベント終了。 好意値100以上で、街へデートに出かける。 恋愛と恋愛以外の状態判定でメッセージ等変動。 好意値120未満の場合ここでイベント終了。 好意値120以上で主人公の部屋へ。 この時点で好意+5 状態判定 恋愛／好意+13 恋愛以外／好意+8
12/31	同人誌即売会	街	12/3～12/24の間に、アニメイトでコミケカタログを購入していた場合、街に出ると参加できる。 コミケ86参加／オタク度+10（会場は出入り可能だが、数値上昇は1回のみ発生） 8/13のコミケへ行ったかどうかで判定分岐。イベント内容変動。 行っていない場合／コミケ参加が初めての内容になる。 行っていた場合／条件分岐発生 以下の条件を満たしていると、アスカがコスプレをする。 8/13のコミケへ行っている オタク状態である メイド服orチャイナ風ドレスを所持している 主人公好意：75以上 条件を満たしていない場合／通常参加。
12/25～27	補習	朝	2学期の成績が規定値を下回ると、補習が組まれる（強制）
12/31	年越し		年越しそばをつくるイベント発生。 好意値と恋愛状態によるメッセージ分岐発生。 好意値60以上かつ恋愛状態、好意値60以上、好意値30～59、好意値30未満の4種。 食後、恋愛状態による状態分岐によりパラメータ変動。 恋愛／好奇心+2／好意+2 恋愛以外／好奇心+2
1/1	初詣		新年の挨拶から、初詣までの一連のイベント 恋愛状態かそうでないかにより、メッセージ等変動。 おみくじを引くイベント。 主人公の結果は好意値の比較により以下のとおり。 シンジまたは加持の好意が一番高い／凶 主人公が一番高い／好意75以上／大吉 主人公が一番高い／好意50～74／中吉 主人公が一番高い／好意49以下／吉 アスカの結果は、一番高いパラメータにより以下のとおり。 知識・知能・感受能力・好奇心／才溢れる～ 身体能力・反射能力／肉体を～ 精神防壁・責任感・自意識／強い意志が～ 協調性・モラル／手を差し伸べ～ フェロモン／外見と内面を～ 非行状態／自由な生き方～ オタク状態／趣味が実益～
1/1	年賀状		帰宅後、年賀状のイベント発生 協調性の数値により、年賀状の数が以下のように変動 協調性200以上／たくさん 協調性100～199／そこそこ 協調性99以下／0枚
1/9	3学期始業式	朝	必ず学校へ登校
1/12	第十三使徒バルディエル	朝	第十三使徒バルディエルとの戦闘発生。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値により勝利内容が変動し、パラメータ数値が上下する。 合計値120以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 合計値90～99／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値89以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破した場合、アスカは強制入院。
1/13	シンジがいなくなる	夜	第十三使徒戦で大破していない場合、シンジがエヴァを降りる。 シンジに対する好意値が一番高い場合と、そうでない場合でメッセージが変動する。
1/15	第十四使徒ゼルエル	朝	第十四使徒ゼルエルとの戦闘発生。 シンクロ率＋ATフィールドの合計数値により勝利内容が変動し、パラメータ数値が上下する。 合計値125以上／無傷／反射能力+3／精神防壁+2／シンクロ率+6／ATフィールド+6

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			合計値95～124／中破／反射能力+3／精神防壁+2／疲労+10／シンクロ率+4／ATフィールド+4 合計値95以下／大破／反射能力+2／精神防壁+1／疲労+15／シンクロ率+3／ATフィールド+3 ※大破した場合、アスカは強制入院。
2/13	シンジのサルベージ完了	夜	第十四使徒戦で、初号機が暴走(大破)した場合発生。
2/13	加持の死	夜	加持の好意が90未満であるか、12/21の「ヒカリとトウジイベント」が起きていない場合に発生。 2つの条件を満たす(90以上でイベントが起きた場合)と、加持の死は回避される。
2/13	継母の電話	夜	状態判定で、「恋愛以外」「恋愛状態」「恋愛状態かつXmasイベント主人公の部屋へ行った」の3パターンで電話の内容が変動する。 電話後、恋愛状態であれば、ヒカリの家へ行くかどうかの選択肢発生。 行ってもいい／好意+2 行くのはダメ／変化ナシ
2/14	バレンタインデー		主人公の好意値と状況によってバレンタインのチョコの種類と、 パラメータが変動。 好意値59以下／チョコなし／変動ナシ 好意値60以上／義理チョコ／好意+1 恋愛状態で、電話イベントで「ヒカリの家にいってもいい」を選択 ／ハート形／好意+3
2/19～2/24	第十五使徒アラエル	朝	第十五使徒アラエルとの戦闘発生。戦闘中、使徒の精神攻撃を受ける。 精神力による判定。 精神力200以上／アスカ耐える 精神力199以下／アスカ耐えられない この結果と好意値により、以降のイベントの内容、パラメータが変動。 精神力200以上で主人公の好意が一番高い／笑顔でいるわ／知能+2／精神防壁+2／協調性+2／自意識-2／好意+3 精神力200以上で主人公以外の好意が一番高い／三尉も同じね／知能-2／精神防壁-2／協調性-2／自意識+3 精神力199以上で主人公の好意が一番高い／シンジとアスカ。うっすら涙／知能-4／精神防壁-4／協調性-4／自意識+3／シンジ好意+3 精神力199以下で主人公以外の好意が一番高い／シンジとアスカ。エヴァを見つめる／知能-4／精神防壁-4／協調性-4／自意識+3
2/24	アスカの家出	嵐の後から連続	精神力199以下の場合発生。感受能力+2／責任感+2 この時点で加持が生きていると、主人公と加持との会話がイベント中に入る。
2/27・28・29	期末テスト	朝	必ず学校へ登校する。各日疲労+2～4
3/14	ホワイトデー	バレンタインでチョコをもらった	バレンタインデーにチョコをもらった場合、お返しをする。 好意値と恋愛状況によって、品物が変動。 好意値59以下／アイス 好意値60以上／クッキー 恋愛状態で、2/13日に「ヒカリの家にいってもいい」を選択／ケーキ
3/23	3学期終業式	朝	必ず学校へ登校する／通知表イベント発生。表木参照
3/24	第十六使徒アルミサエル		第十六使徒アルミサエルとの戦闘発生。以下の条件でイベント内容が変動。 2/24にアスカの家出が発生し、かつ精神力199以下／弐号機未稼動／零号機自爆 精神力200以上の場合、シンクロ率+ATフィールドで判定。戦闘の内容が変動。 合計100以上／勝利 合計99以下／敗北・アスカ入院／零号機自爆
3/25	アスカ失踪		第十六使徒戦で弐号機が稼動しなかった場合発生。アスカ失踪。
3/28	アスカ発見	アスカ失踪から連続	アスカ失踪が起きた場合に発生。 8/8に、ユニゾン特訓から逃げ出すアスカの後を追ったかどうかで判定。 追った／主人公がアスカを発見する 追わなかった／アスカ発見の知らせを受ける 好意値判定発生。リツコとの会話の内容が変動。 主人公の好意値60以上／アスカの世話を頼まれる 主人公の好意値59以下／主人公が世話係を解任される 解任された場合、3/31の「人類補完計画」イベントへ直接移動。 他のイベントは発生しない。
3/29	フィフスの少年	アルミサエル戦後／アスカ発見後	アルミサエル戦後、またはアスカ発見後で、主人公が解任されていない場合発生。 アスカが入院している場合、主人公とフィフス(カヲル)との会話。 入院していない場合は、3人での会話になる。この後、条件を満たしていた場合、「???エンディング」へ。
3/29	第十七使徒タブリス	フィフスの少年直後	第十七使徒タブリス(渚カヲル)との対決。 主人公が解任されておらず、下記の「???エンド」の条件を満たさない場合に発生。
3/30	最後の言葉	タブリス戦直後	タブリス戦直後に発生。 この時点で、主人公、シンジ、加持のいずれの好意値が高いかを判定。 シンジ、加持が高い場合、それぞれのエンディングへのフラグが確定する。
3/30	エヴァvsエヴァシリーズ	タブリス戦後／最後の言葉後	最後の戦い。
3/31	人類補完計画	アスカ発見／エヴァvsエヴァ後	「???エンド」の条件を満たさない場合、必ず発生。 イベントフラグを判定し、エンディングが確定する。 アスカが入院していない場合、イベントCG。入院している場合は会話のみ。
―	???	フィフスの少年直後	××が××から××する。以下の条件を満たすと発生。 ・加持の死が未発生 ・第十六使徒戦で、零号機が自爆していない ・主人公の好意が120以上
7/19・12/23・3/23	通知表	終業式後	通知表を受け取る。 終業式後に発生。知力値によりイベント内容が変動。 規定値を基準に、選択肢が発生。 1学期規定値：知力値90～180 2学期規定値：知力値120～210 3学期規定値：知力値150～240 規定値を超えている場合 手放しでほめる／好意+3 教訓をたれる／自意識+3／好意+1

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			無関心／協調性-1／好意-1／ATフィールド+3 規定値範囲内 手放しでほめる／好意+3 厳しく接する／自意識+3／好意+1 無関心／協調性-1／好意-1／ATフィールド+3 規定値を下回った場合 励ます／主人公好意50以上の場合／好意+3 励ます／主人公好意49以下の場合／自意識+3／好意+2 叱る／主人公の好意値50以上の場合／自意識+3／好意+1 叱る／主人公の好意値49以下の場合／好意 3／ATフィールド+3
休日・長期休暇	お弁当	スケジュール海水浴中	恋愛状態の際、33%の確率で発生。フェロモン+5／好意+5
休日・長期休暇	ナンパ	スケジュール海水浴中	恋愛状態の際、33%の確率で発生。フェロモン+8
休日・長期休暇	サンオイル	スケジュール海水浴中	自意識状態の際、33%の確率で発生。自意識+4
休日・長期休暇	アイスクリーム	スケジュール遊園地	遊園地に12回以上、恋愛状態の際発生。好意+5
休日・長期休暇	動物とのひととき	スケジュール遊園地	アニマルワールド3回目。
休日・長期休暇	迷子のアスカ	スケジュール遊園地	遊園地に12回以上、自意識状態の際。自意識+4
休日・長期休暇	間接キス	スケジュール映画	モラル状態。モラル+6／好意+3
休日・長期休暇。	涙ぐむアスカ	スケジュール映画・恋愛映画	恋愛状態。好意+5
休日・長期休暇	オタク映画	スケジュール映画・アニメ	オタク状態。オタク度+10
日曜日	嫉妬	街・公園	恋愛状態の際、10%の確率で発生。 選択肢によって、パラメータが変動。 正直に答える／変化ナシ あわてる／好意 3 怒る／ATフィールド-3／好意-5
日曜日	ゴミ拾い	街・公園	モラル状態。モラル+10
日曜日	知人と会う	街・公園	50%の確率で発生。相手はランダム。
9月・日曜日	ミサトと加持1	TOWNコマンド選択後	街へ行く。
10～1月・日曜日	ミサトと加持2	TOWNコマンド選択後	ミサトと加持1が発生した後、恋愛状態で街へ行く
日曜日	あこがれ	街から戻る	いずれかのパラメータが150を超えた際、アスカが将来の夢を語る。 内容は、一番高いパラメータにより以下のとおり変動。 知識・知能・好奇心／科学者 身体能力・反射能力／プロテニスプレイヤ 精神防壁・感受能力・協調性／ピアニスト 責任感・モラル／シスター 自意識・フェロモン／アイドル オタク状態／コスプレイヤー
平日	寄り道1	夜	オタク状態の際、ゲーマーズの店先に現れる。
平日	寄り道2	夜	協調性100以上で、スケジュールを学校にした際、下校中にヒカリと寄り道しているアスカに出会う。 選択肢発生。選択によりパラメータが変動する。 何を見てるか尋ねよう／モラル-2／好意+4 軽く注意をしておくか／モラル+2／好意-4 良い傾向だな／感受+3
平日	うわの空	夜	好意値60以上、5%の確率で発生。 選択肢発生。状態によって怪我を除く9種類の返答パターンがある。
11月平日	銭湯	夜。日付はランダム。	風呂が故障し、2人で銭湯へ。状態によって反応が変化。怪我を除く9種類。
平日	ナンパ・ラブレター・スカウト	夜	恋愛状態の際、5%の確率で発生する。 スカウトの場合、選択肢によってパラメータ変動 手放しで喜ぶ／協調性 3／フェロモン+3／好意+3 注意する／協調性+5／好意+1 頭ごなしに叱る／疲労+5／好意-5 ナンパ及びラブレタ　の場合、好意値の比較と選択肢によってパラメータ変動。 やきもちをやく／主人公好意が高い／好意+5 やきもちをやく／シンジ又は加持の方が高い／好意-3／ATフィールド+3 平静を装う／主人公好意が高い／好意+3 平静を装う／シンジ又は加持の方が高い／好意+3 無関心／主人公好意が高い／好意-1 無関心／シンジ又は加持の方が高い／好意-1
平日	学校の怪談	夜	学校に15回以上、週の月～金を学校スケジュール選択していると発生。状態によって返答が分岐する。
日曜日	好きなタイプ	TALK	状態によって返答が分岐。 選択肢 「知的な人がいいなあ」／知識・知能 「体が丈夫なのが一番だよね」／身体・反射 「明るい人がいいな」／協調性・自意識 「色っぽいタイプが好きだな」／フェロモン 「品行方正な人が好きだ」／責任感・モラル 「根性のある人がいいね」／精神防壁 「感性が豊かな人かなあ」／感受・好奇心 現在パラメータとの比較・選択 最高のパラメータを選択 二番目のパラメータ選択 その他のパラメータ選択
休日・長期休暇	帰り道1	バカンス系スケジュール実行後	恋愛状態の場合、バカンス系スケジュール実行後に発生。
平日	帰り道2	夜	恋愛状態の際に発生。好意値+8

学校でのパラメータ成長

週間スケジュールで学校を選択、レイやアスカを登校させると、多くのパラメータを変動させることができる。但し、実は学校での数値の変化のパターンは、曜日によって違っている。つまり、学校には時間割があるということ。下の表を確認して、必要な曜日を選んで登校させるようにすると良いだろう。また、登校させた場合もうひとつ重要な事項がある。2人には主人公以外に恋愛対象となるキャラクターが存在する。シンジは、レイとアスカに共通の「恋愛対象」。ゲームには表面には出てこない「好意値」というパラメータが存在し、シンジへの好意値は、登校によって上昇する。主人公の好意値よりもシンジの好意値が高いと、その他の状態にかかわらず、シンジとのエンディングが確定する。意図的にシンジエンディングを目指していないなら、登校回数はイベント発生条件を満たすため等の、最低限でかまわない。特に水曜日はシンジ好意値の上昇が多めなので不慮の恋愛を避けたいなら、登校は避けておこう。

学校によるパラメータ変動　綾波用

1学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2〜+4	+2〜+4	+3〜+5	+2〜+4	+2〜+5
知識	+3〜+5	+2〜+5	±0〜+1	+1〜+4	+2〜+5
知能	+3〜+5		+2〜+3	+1〜+2	±0〜+1
身体能力		-2〜-1			+3〜+5
反射能力	-2〜-1		+3〜+6	-3〜-2	
精神防壁		+2〜+4		+2〜+5	-4〜-1
感受能力	+1〜+4				+1〜+3
好奇心	-2〜-1		+2〜+4		+3〜+5
責任感		+3〜+6	+2〜+4	+1〜+3	
協調性		+3〜+5		+4〜+7	
自意識	+3〜+5	-2〜-1	+3〜+5	-2〜-1	+3〜+6
モラル	+3〜+4	+3〜+6	+2〜+5	+1〜+4	+2〜+5
フェロモン	-1〜±0	±0〜+2	-1〜±0	-2〜-1	
シンジ好意	+1〜+2	±0〜+2	+2〜+3	+1〜+2	+1〜+2

2学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2〜+4	+2〜+4	+4〜+5	+2〜+4	+2〜+3
知識	+3〜+5	+1〜+3	+1〜+2	+3〜+5	
知能		+1〜+3			+2〜+4
身体能力			+4〜+7		-2〜-1
反射能力	-2〜±0	-2〜-1	+4〜+7		
精神防壁	+3〜+5	-3〜-1	+2〜+4	-3〜-2	+3〜+4
感受能力	+1〜+4			+2〜+4	-4〜-2
好奇心	+2〜+4	-3〜-2	+3〜+4		-2〜-1
責任感				+3〜+6	
協調性	+3〜+4		-3〜±0		+3〜+5
自意識	-2〜-1	+3〜+6	-3〜-1	-2〜±0	+3〜+5
モラル	+1〜+4	+5〜+7	+3〜+4	+3〜+4	+2〜+3
フェロモン	-3〜-1	+2〜+3	-2〜-1		+3〜+5
シンジ好意	+1〜+2	+1〜+2	+3〜+5	+2〜+3	+2〜+3

3学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+3〜+5	+2〜+3	+2〜+3	+2〜+3	+3〜+5
知識	+1〜+4	+3〜+4	+3〜+5	+2〜+4	+1〜+2
知能	+2〜+5			+1〜+4	
身体能力	+3〜+6	-2〜-1	-3〜±0		+3〜+6
反射能力	+4〜+7	-3〜±0		-3〜-1	+3〜+6
精神防壁		-2〜-1	+4〜+6	-2〜-1	-2〜-1
感受能力		+2〜+4	+2〜+3	+1〜+3	-3〜-2
好奇心	-3〜-2	+3〜+5	-2〜-1	+3〜+6	+2〜+4
責任感			+2〜+4		
協調性			+3〜+6		+5〜+6
自意識	+4〜+6	-2〜-1	-3〜-1	+3〜+5	-2〜-1
モラル	+2〜+3	+3〜+6	+1〜+3	+2〜+3	+1〜+3
フェロモン	-4〜-1	+2〜+4	2〜-1		-3〜 1
シンジ好意	+2〜+3	+2〜+3	+2〜+3	+2〜+3	+2〜+4

学校によるパラメータ変動　アスカ用

1学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+1〜+3	+1〜+3	+2〜+4	+2〜+3	+2〜+4
知識	+3〜+4	+3〜+5	+1〜+2	+2〜+4	+2〜+3
知能	+3〜+4		+2〜+3	+1〜+3	+1〜+2
身体能力		−2〜−1	+1〜+3		+3〜+5
反射能力	−2〜−1		+3〜+4	-3〜-2	
精神防壁		+3〜+4		+2〜+3	−3〜−1
感受能力	+2〜+3	+0〜+2	+0〜+2	±0〜+2	+1〜+3
好奇心	−3〜−1		+3〜+4		+3〜+5
責任感		+2〜+4	+2〜+4	+1〜+3	
協調性		+3〜+4		+4〜+5	
自意識	+3〜+5	−2〜±0	+3〜+5	−2〜±0	+4〜+6
モラル	+1〜+3	+3〜+5	+2〜+4	+1〜+3	+2〜+4
フェロモン		+2〜+4	+3〜+5	−2〜±0	
シンジ好意	+2〜+4	±0〜+2	+1〜+3	+1〜+2	+1〜+3

2学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2〜+3	+2〜+3	+3〜+5	+2〜+3	+1〜+3
知識	+1〜+3	+3〜+4	+2〜+3	+4〜+5	+3〜+4
知能	+4〜+5	+2〜+3			
身体能力	−2〜±0		+4〜+5		−2〜−1
反射能力	−2〜±0	−2〜−1	+4〜+6		
精神防壁	+3〜+5	−3〜−1	+2〜+4	−3〜−2	+3〜+4
感受能力	+1〜+3		+1〜+2	+2〜+3	−2〜±0
好奇心	+3〜+5	−2〜−1	+3〜+4		−2〜−1
責任感	+3〜+5	+2〜+4		+3〜+5	
協調性			−2〜−1		+4〜+5
自意識	−2〜±0	+3〜+5	−4〜−2	−3〜−1	+3〜+5
モラル	+1〜+3	+5〜+7	±0〜+2	+4〜+6	±0〜+2
フェロモン	−2〜−1	+2〜+4	−1〜±0	+3〜+5	+2〜+4
シンジ好意	+1〜+3	+1〜+3	+3〜+5	+2〜+3	+2〜+4

3学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+3〜+5	+2〜+3	+2〜+3	+2〜+3	+3〜+5
知識	+2〜+3	+3〜+4	+3〜+5	+2〜+4	+1〜+3
知能	+2〜+4	+1〜+3		+2〜+3	
身体能力	+2〜+3	−2〜±0	−2〜±0		+2〜+4
反射能力	+3〜+5	−2〜−1		−2〜±0	+3〜+5
精神防壁		+4〜+6		−2〜−1	2〜−1
感受能力		+2〜+4	+2〜+3	+1〜+3	−3〜−2
好奇心	−2〜±0	+4〜+5	±0〜+2	+3〜+4	+3〜+5
責任感			+2〜+4		
協調性			+4〜+5		+5〜+6
自意識	+4〜+6	−2〜±0	−2〜−1	+3〜+5	−2〜±0
モラル	+1〜+3	+3〜+5	±0〜+2	+2〜+4	
フェロモン	−3〜−1	+3〜+5	−2〜±0		−3〜−1
シンジ好意	+2〜+4	+2〜+3	+2〜+4	+2〜+3	+2〜+4

トレーニングやスケジュールでの成長

スケジュールの分類

週間スケジュールの選択は、ゲーム中で最も重要なポイントであると言える。各種のスケジュール選択には、平日、週末、休日、長期休暇の4つのパターンがある。平日には、訓練や学習系の日程。週末にはネルフでのシンクロテストと戦闘シミュレーション、休日には、映画館、遊園地、海水浴に出かけることができる。また、休息や外出は、基本的にいつでも選べる。入院、看病は、強制日程で選択はできない。

病気や怪我の対策と休暇

ゲーム中最も避けたいことは、日程を選択できなくなること。つまり、「病気」や「怪我」である。「病気」は、「疲労」が「身体能力」を上回ると発生し、強制的に入院。疲労を回復できるまで、日程の選択が不能になる。こ

訓練・スケジュールによるパラメータ変動　綾波編

訓練	ネルフ1	ネルフ2	ネルフ3	スケジュール						
訓練内容	シンクロテスト	戦闘シミュ	謎の訓練	休息	外出	入院	看病	遊園地	海水浴	映画館
疲労	+3～+5	+2～+4	+2～+4	-6～4	7～-6	9～-7	-8～6	-6～-2	-6～-2	-6～-2
知識										
知能				3～-2						
身体能力		±0～+1								
反射能力	±0～+1	+1～+3								
精神防壁	-2～1	+2～+4						-3～-1	-3～-2	-3～-1
感受能力		-3～-1								+2～+4
好奇心	-3～-1	-3～2								
責任感		+2～+3			-3～2				1～±0	
協調性	-4～-2	-3～1	-5～-3	3～-2				+4～+5		
自意識	+3～+6	+3～+4		1～±0				-3～-2	-3～2	3～-2
モラル	-3～-1	-4～-2		2～±0	-3～1				3～-2	
フェロモン			-3～-1						+4～+6	
主人公好意								+1～+2	+1～+2	+1～+2
ゲンドウ好意	+3～+5	+3～+5	+1～+2							
オタク										+1～+2※
シンクロ率	+5	+5	+3							
ATフィールド			+3							

「※」は、条件を満たした場合にプラスされるパラメータです。

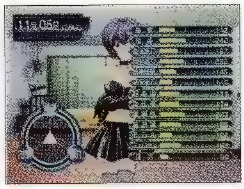
トレーニング	知力1（1回）	知力1（2回）	知力1（3回）	知力2	体力1	体力2	精神1	精神2	感性1	感性2
トレーニング内容	メンタルケア	メンタルケア	メンタルケア	予習	筋トレ	ダンス	写経	座禅	絵画・演奏	美術鑑賞
疲労				+2～+3	+4～+6	+3～+5	+3～+5	+2～+3	+1～+3	+1～+3
知識	+3～+4	+3～+4	+3～+4	+3～+6		3～-1	-3～-1		±0～+1	
知能	+3～+4	+3～+4	+3～+4	+4～+7						
身体能力	2～-1	-2～-1	-2～1	-3～-1	+6～+7	+2～+3	+2～+3	±0～+2		
反射能力	-3～-1	3～-1	-3～-1	-2～±0	+2～+3	+6～+7	+4～+7		-2～-1	-3～1
精神防壁				+1～+2	±0～+2	-3～2	+2～+4	+3～+4		+2～+4
感受能力		±0～+2	±0～+2		3～-2		±0～+2	±0～+2	+3～+4	+3～+6
好奇心		+4～+5	+4～+5	±0～+1		+2～+4	3～-2	-2～1	+2～+4	+1～+3
責任感				+4～+6	+2～+3		+3～+6	+3～+4		
協調性		+4～+5	+4～+5			+3～+6	2～-1		2～±0	
自意識	-3～-2	-3～2	-3～-2		+4～+6		+2～+3	±0～+2	+3～+6	-2～-1
モラル				-1～±0			+1～+3	+2～+3	+2～+4	+2～+4
フェロモン			+4～+6		3～±0	±0～+1		-2～-1		
主人公好意			+2～+3							
ゲンドウ好意										
オタク										
シンクロ率							+1	+1	+1	
ATフィールド					+1	+1				+1

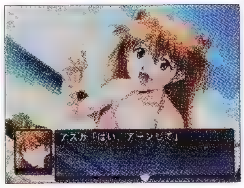
れを防止するには、まず「身体能力」をつけること。ゲームの序盤には、体力訓練を多めにして、早めに能力値を上げておくと、プレイの進行が楽になるだろう。

恋愛と戦闘と勉強の相乗効果

学校でのシンジと同様に、ネルフでの訓練（シンクロテストと戦闘シミュレーション）を行うと、レイではゲンドウへの、アスカでは加持への好意値が上昇する。訓練を減らせばこれを防ぐ事ができるが、シンクロ率やATフィールドの値が低いと、使徒との戦闘に負け、「怪我」状態になってしまうので得策ではない。したがって、訓練で上がったゲンドウや加持への好意値分以上に、主人公への好意値を上げた方が良い。このため、レイならメンタルケアを、アスカなら個人授業を増やし、知力方面の能力を伸ばしながら、主人公への好意値も得るのが良い。また長期休暇には、映画館、遊園地、海水浴、を連続して選ぶ。溜まった疲労を解消し、主人公への好意値も大量に得るチャンスだ。知力の訓練を増やせば、「補習」の回避にもつながり、長期休暇を有効に使う条件を整えられるだろう。

▶数値だけではなく、左側のグラフも参照して、バランスを考えよう。





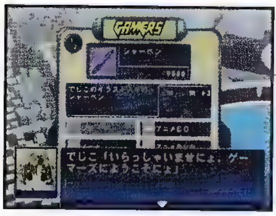
◀海水浴等のデートイベントも、レイやアスカの好意値を上昇させる。

訓練・スケジュールによるパラメータ変動　アスカ編

訓練	ネルフ1	ネルフ2	スケジュール							
訓練内容	シンクロテスト	戦闘シミュ	休息	外出	入院	看病	遊園地	海水浴	映画館	
疲労			-7~-5	-8~-6	-10~-8	-9~-7	-5~-3	-5~-3	-5~-3	
知識			-2~±0	-1~±0						
知能				-2~±0						
身体能力		+0~+2								
反射能力	±0~+1	+2~+4								
精神防壁	-1~±0	+0~+1					-1~±0	-2~±0	-2~±0	
感受能力		-2~±0							+3~+5	
好奇心	-3~-1	-3~-1								
責任感		+4~+6		-2~-1				-1~±0		
協調性	-3~-1	-2~-1	-2~-1				+5~+6	+1~+3		
自意識	+3~+5	+4~+5	-1~±0				-3~-2	-1~±0	-2~±0	
モラル	-2~±0	-3~-1	-2~±0	-3~-1				-2~-1	+5~+7	
フェロモン								+6~+8		
主人公好意							+3~+5	+3~+5	+3~+5	
加持好意	+7~+9	+7~+9								
オタク									+1~+2※	
シンクロ率		+5								
ATフィールド	+5									

「※」は、条件を満たした場合にプラスされるパラメータです。

トレーニング	知力1	知力2	体力1	体力2	精神1	精神2	感性1	感性2		
トレーニング内容	予習	個人授業	筋トレ	スカッシュ	合気道	座禅	絵画・演奏	美術鑑賞		
疲労	+1~+2		+3~+5	+3~+4	+3~+4	+4~+6	+2~+4	+2~+4		
知識	+7~+9	+6~+8		-1~±0	-2~±0		+1~+2			
知能	+6~+8	+5~+6								
身体能力	-3~-1	-1~±0	+7~+9	+5~+7	+4~+5	±0~+1				
反射能力	-2~±0	+0~+1	+5~+6	+7~+8	+1~+3		-2~±0	-2~±0		
精神防壁	+0~+2		±0~+2	-3~-1	+4~+5	+5~+6		+2~+4		
感受能力			-3~-2			±0~+2		+7~+8		
好奇心	+0~+1			+2~+3	-2~-1	-1~±0	+6~+8	±0~+2		
責任感		+1~+3	+1~+3		+4~+6	+3~+5		-1~±0		
協調性		+3~+5		+2~+4	-1~±0	-2~±0	-2~±0			
自意識		-2~-1	+4~+5		+2~+3	+2~+4	±0~+2	-2~±0		
モラル	-1~±0	+1~+2			+1~+3	+2~+4	+1~+3	+3~+5		
フェロモン		+4~+5	-2~-1	+1~+3		-2~-1				
主人公好意	+3~+5	+3~+5								
加持好意										
オタク										
シンクロ率					+1	+1	+1			
ATフィールド			+1	+1				+1		



各種ショップの販売物とその効果

日曜日に街で買える、各種のショップに並ぶ商品で、レイとアスカのパラメータを調整することができる。アイテムには、購入した数だけ数値が変動し、効果が持続するもの（グッズ・アクセサリー類）、購入するとその場で効果が出るもの（飲食物・薬）、身につけていると、効果を発揮するもの（服）の3種類がある。また、ショップで確認できる効果の他に隠しパラメータを上昇させるものがある。特に「オタク度」は、アニメやコミック関連のグッズ、年2回のコミックマーケットでの同人誌、そしてコスプレ系の衣装によって、大きく上昇する。オタク系エンディングを目指すなら、迷わず購入すべき。

スフィアバレー

女性向の服と靴を扱うブティック。水着や靴、鉄ゲタまで揃っている。

運動靴		¥5,000	反射能力+3	やわらかい履き心地で足首ま で かり守る運動靴
皮靴		¥5 000	協調性+4, モラル+1	オーソト ックスな茶色の皮靴
パンプス		¥8,000	協調性+3 フェロモン+2	リボンのついたかわいいパンプス
ハイヒール		¥10,000	フェロモン+15	ヒ ルの高さ10cm黒エナメルのハイヒ ル
鉄ゲタ		¥20,000	身体能力+5, 自意識+10 モラル 3	重さに耐えてこそ根性がつくと言われる伝説の履物
スリッパ		¥1,000	協調性+1	刺繍がかわいい布製のスリッパ丸洗いできて便利
フリルのドレス		¥50,000	協調性+5, フェロモン+8, 好奇心+10, 好意+5	リボンとレスをた ぷり使用したフリフリのドレス
リボンのドレス		¥20,000	フェロモン+2, 協調性+5, 責任感+5, 好意+3	ちょ とフォ マルなリボン付きのワンピース
キャミソール	キャミソールワンピース	¥10,000	フェロモン+10, 協調性+5, 好意+2	レ スを使 た涼しげな色のキャミ
サマーセーター	サマーセーターとロングスカート	¥15,000	フェロモン+2, 協調性+5 好意+2	サマ セータ とロングスカ トのコ ディネ ト
Tシャツとスパッツ		¥5,000	フェロモン+2, 協調性+5 好意+1	Tシャツとタンクトップとスパッツのコ ディネ ト
キャミとパンツ		¥8,000	フェロモン+5, 協調性+2, 好意+1	7分丈のパンツと短いキャミソ ルのコ ディネート
ビスチェ		¥30,000	フェロモン+15, 協調性+5, 感受能力+5 好意+4	エナメル地のビスチェとミ スカ ト
南国ドレス		¥20 000	身体能力+10 協調性 15, 精神防壁+7, 好意+5	オレンジ色の花柄プリントビキニ後ろで結 タイプ
ビキニの水着（綾波用）		¥20 000	フェロモン+20, 好意+3	オレンジ色の花柄プリントビキニ後ろで結 タイプ
ビキニの水着（アスカ用）		¥22,000	フェロモン+25	シンプルなデザインが魅力のピンクのビキニ
ワンピース	ピンクのワンピース	¥25,000	協調性+5, フェロモン+5, 好奇心+10, 好意+5	ピンクのレースとリボンがかわいいシフォンのワンピ ス
ホットパンツ	キャミソールとホットパンツ	¥20,000	協調性+5 フェロモン+5, 好意+5	ちょっとセクシ なキャミソ ルとホ トパンツ
カジュアル パンツ	チュニックとデニム	¥30,000	協調性+5, フェロモン+5, 好意+5	サッシュベルトのついたチュ ックとデ ムパンツ
ミニスカート	カットソーとミニスカート	¥35,000	協調性+5, フェロモン+15, 感受能力+5, 好意+8	肩と裾をリボン 絞 るカ トソ とミニスカ ト

東急ハンズ

日用雑貨ならなんでも揃う店。レイの部屋を整えるならここへ。

[illegible]		¥10,000	フェロモン+15, 自意識+2, 好奇心-1	バラとジャスミン甘いフローラルのオーデコロン
アクセサリー		¥5 000	フェロモン+8	大小のグラスビ ズを使 たネ クレス
マグカップ		¥1,000	協調性+2	飲み物かた ぷり入る大きめの普段使いのマグカ プ
ティーカップ		¥5,000	感受能力+5, 協調性+2	薄い陶磁器のきれいなティ カ プ
アートポスター		¥10,000	感受能力+15	美しい自然シリーズ
ぬいぐるみ		¥3,000	感受能力+2, 好奇心+2	抱き心地の良いくまのぬいぐるみ
壁紙1	花柄の壁紙	¥10 000	協調性+10, モラル+4	白地に小花か可愛らしい壁紙のシート
壁紙2	模様の壁紙	¥10,000	協調性+10, モラル+4	白地に茶色の模様の壁紙シート
壁紙3	水色の壁紙	¥10,000	協調性+10 モラル+4	シンプルで清潔感あふれる壁紙シ ト
カーテン1	空色のカーテン	¥4,000	協調性+5 モラル+2	お部屋に広がりが生まれる白色が点 けな模様
カーテン2	チェックのカーテン	¥4,000	協調性+5 モラル+2	グリーンにふんわりチェ ク
カーテン3	桃色のカーテン	¥4,000	協調性+5 モラル+2	発色のきれいな春色のカ テン、 とりツヤツヤの触り心地
シーツ1	ピンクのシーツ	¥2,000	協調性+2	華やかなロ ズピンクとベビ ピンクのセ ト
シーツ2	若草色のシーツ	¥2 000	協調性+2	心安らぐグリーンとイエローのセット、吸湿性もバツグン
シーツ3	水色のシーツ	¥2,000	協調性+2	清潔感あふれるライトブル とホワイトのセット
カーペット1	ピンクのカーペット	¥10,000	協調性+10 モラル+2	パイルの長短でハ ト模様を表現してみました
カーペット2	フローリング仕様	¥10,000	協調性+10, モラル+2	敷くたけでフローリング 、リフォ ム、防音効果もバツグン
カーペット3	水色のカーペット	¥10,000	協調性+10, モラル+2	クッション性のある素材で防音性ア プ 撥水加工もあり一年中快適に過ごせます
観葉植物		¥5,000	精神防壁+3 感受能力+5	つる状に育つ鉢植え観葉植物
花の植木鉢		¥3,000	精神防壁+1, 感受能力+3	手入れが簡単な菊科植物の鉢植え

コミックマーケット

夏と冬の2回だけ開催されるイベント。オタク度アップには絶対参加だ。

女性向け同人誌1	[illegible]	¥1,000	感受能力+5, フェロモン+2, 協調性 10, オタク度+5	オリジナル創作のハード系やおいサ クルの同人誌
女性向け同人誌2	チェリー×チェリー	¥1,000	感受能力+5, フェロモン+2, 協調性 10, オタク度+5	アニメキャラ限定やおいサ クルの同人誌
女性向け同人誌3	うらうら	¥1,000	感受能力+5, フェロモン+2, 協調性 10, オタク度+5	人気コミックのキャラクタ を集めたやおいサークル同人誌
女性向け同人誌4	×○×	¥1,000	感受能力+5, フェロモン+2 協調性-10, オタク度+5	ほのぼの系のア メキャラクタ を集めたやおいサークル同人誌
女性向け同人誌5	桃栗三年柿八年	¥1,000	感受能力+5, フェロモン+2, 協調性 10, オタク度+5	歴史の実在人物を中心に扱 たやおいサ クル同人誌
男性向け同人誌1	みんとミルキイ	¥1,000	感受能力+2, フェロモン+5, 協調性 5, オタク度+3	ロリータキャラ専門サ クルの人気同人誌
男性向け同人誌2	少女幻想II	¥1 000	感受能力+2, フェロモン+5, 協調性-5, オタク度+3	ハ トな描写が売りの人気サ クルの同人誌
男性向け同人誌3	silk	¥1,000	感受能力+2, フェロモン+5, 協調性-5, オタク度+3	毎回長蛇の列が出来る人気サ クルのロリ タ専門同人誌
男性向け同人誌4	メイド地獄	¥1,000	感受能力+2, フェロモン+5, 協調性 5, オタク度+3	制服フェチ専門サ クルのメイドさん特集の同人誌
男性向け同人誌5	うらなりXYX	¥1,000	感受能力+2, フェロモン+5, 協調性 5, オタク度+3	巨乳おねーさま系ハード エロ同人誌フタナリ有り
動物系同人誌1	はむ?	¥1,000	感受能力+7, 協調性 2, オタク度+1	ハムスタ や小鳥大好きサークルのほのぼの同人誌

動物系同人誌2	にょろり	¥1 000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1	世界の爬虫類か収録されているマニア必見の同人誌
動物系同人誌3	うさこ観察日記	¥1,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1	観察日記風に作者か兎の日常をほのぼのと描いている人気同人誌
動物系同人誌4	ねこまっしぐら6巻	¥1,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1	ネコをこよなく愛する人に人気のシリ ズ6巻の同人誌
動物系同人誌5	インコはステキ	¥1,000	感受能力+7,協調性-2,オタク度+1	世界のインコを扱った小鳥好きが集まって製作した同人誌

TSUTAYA

本とCDの専門チェーン。細かな能力修正に使える商品が揃う。

参考書	もれなく解ける予想問題100	¥5 000	知能+10	中学2年生の教科書、完全対応の参考書
詩集		¥1 000	知能+1,感受能力+2	世界各地の古典と絵画を集めた美しい本
小説	蒼きグル怒濤の急転編	¥500	知識+1,感受能力+1	手軽い 読める文庫サイスの小説
マナーブック	やさしいテーブルマナー	¥1 000	協調性+2,精神防壁+2,モラル+2	基本マナーが全て学へる教科書
マンガ	China Dream	¥500	感受能力+2,協調性 1	少年α連載の人気漫画の単行本
情報誌	Third Tokyo Walk	¥500	協調性+2	第一新東京市内の映画館情報を凝縮した情報誌
クラシックCD	静かなる音楽の夕べ	¥3.000	感受能力+2,好奇心+1	伝統的なクラシ ク音楽CD
ポップスCD	multi-wave	¥3,000	感受能力+1,協調性+2	最新ヒ トチャ ト曲を集めたCD
ヘビメタCD	machine cucle mars	¥3 000	感受能力+4,協調性 1	人気クル プのヘビ ・メタル曲を集めた CD
いやし系CD	癒しのα波	¥3,000	感受能力+3	α波でリラックス、いやし系音楽

マツモトキヨシ

薬と食品を扱うドラッグストアー。好意値をあえて下げたい時に最適。

スナック菓子	ポテトチップ	¥200	疲労 2,自意識 1	じゃがいもを揚げたスナック菓子
ジュース		¥200	疲労 2	冷たい缶入り炭酸清涼飲料
お茶		¥200	疲労 1	カロリ ゼロの冷たいお茶
プロテイン	PROTEIN SUPER	¥15,000	反射能力+20,好意 20	体力増強効果かある粉薬
総合ビタミン剤	ビタミンZEX	¥15 000	精神防壁+20,好意 20	精神力を高める効果かある錠剤
ビタミンC	Vitamin tablet C++	¥15,000	フェロモン+20,好意 20	肌のツヤが良くなるコラーゲン配合の錠剤
栄養剤	DRINK	¥15,000	疲労 20,好意-20	疲労回復効果があるドリンク剤
DHA	CORORO DHA DRINK	¥15,000	知能+20,好意 20	記憶力を高める効果のドリンク剤
ハーブティー	カモミールブレンド	¥15,000	感受能力+20 好意-20	リラクゼーション効果のあるハーブティー

BIG APPLE'S DINER

おいしい料理で疲れをいやし、体調を整えられるお店。好意値もUP。

コーヒー	ブレンドコーヒー	¥500	疲労-1,好意+1	良質の豆を一杯すつていねいにドリップしたコーヒー
クリームソーダ	メロンクリームソーダ	¥700	疲労-2,好意+1	メロンソ ダに自家製アイスクリ ムをト ピング
ケーキ	マロンクリームシャルロット	¥1,000	疲労 5,好意+1	新鮮なクリ ムかいっぱい甘さを控えた自家製ケ キ
パフェ	チョコレートパフェ	¥1,000	疲労 5,好意+1	チョコレ トとイチコかい ぱいの甘い甘いパフェ
サラダ	有機野菜のポテトサラダ	¥1,000	疲労 3,フェロモン+1,好意+1	無農薬有機栽培の野菜で作 たポテトサラタ
フライドポテト		¥500	疲労 2,好意+2	カラ と揚け立てのフライトポテト
オムレツ	プレーンオムレツ	¥1,000	疲労-1, 反射能力+1,好意+1	新鮮な卵で作ったプレーンオムレツ

グラタン	ポテトグラタン	¥1,500	疲労 2,反射能力+1,好意+1	ポテトとマカロニのクリー なクラタン お子様にも大人気
豆腐ハンバーグ		¥2,000	疲労+1,反射能力+3,好意 1	豆腐メインのあ さり仕立て 栄養満点てカロリ もひかえめ
ピザ		¥3,000	疲労+2,反射能力+5,好意 2	ボリュームがた ぷりのピザ、鮮やかな彩りか女性に人気
ラーメン	チャーシューメン	¥1,000	疲労 2,反射能力+1,好意+1	チャ シュ たっぷりの醤油ラ メン

アニメイト

コミケに参加するにはカタログを購入すること。期間限定なので要注意。

同人誌カタログ	コミックマーケット85	¥2,000	好奇心+10,協調性 2	コミックマーケット85の専用カタログ 7/2～6限定販売
同人誌カタログ	コミックマーケット86	¥2,000	好奇心+10,協調性-2	コミックマ ケット86の専用カタログ12/3～24限定販売
ガレージキット	限定ガレージキット	¥5,000	感受能力+5,協調性 2,オタク度+5	メイトコマント 限定生産フィギュア
セル画	限定生セル画	¥10 000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+10	チャイ ースエンジェル鈴々劇場版使用セル画
プラモデル	1/72 scale Gitroen	¥2 000	感受能力+2,協調性 1,オタク度+2	人気車種の限定生産プラモデル
着せ替え人形	Melmy限定看護婦セット	¥10 000	感受能力+8,協調性 3 オタク度+10	着せ替え人形とトレス限定生産の看護婦ハ ジョン
アニメイトNEWS		¥500	好奇心+1,オタク度+1	アニメと限定商品情報を網羅した アニメショ プのニュ スチラシ
天使のチュチュ	天使のチュチュとスケート靴	¥40,000	感受能力+8,協調性 15,反射能力+10,オタク度+20	天使かモチーフのフィギュアスケ トの衣装
聖コンプ学院制服	聖コンプティーク女子学院制服	¥40 000	感受能力+6,協調性-15,フェロモン+6,オタク度+30	ゲーム『聖コンプティ ク女子学院』登場する制服
ピエロの服		¥40,000	感受能力+5,フェロモン+20,精神防壁 15,オタク度+20	チャイニ スエンジェル鈴々13話「サ カスの罠」衣装
猫耳		¥30 000	フェロモン+10,感受能力+5,協調性-10,オタク度+10	猫耳カチュ シャとし ぽのセ ト
チャイナドレス		¥50,000	フェロモン+20 感受能力+10,協調性 15,オタク度+20	チャイニ スエンジェル鈴々コスプレセ ト
バニースーツ		¥30,000	感受能力+15,協調性 5,自意識+5,オタク度+5	仮装パーティにもぴったりのハニ スーツ
メイド服		¥45,000	感受能力+8,フェロモン+10,協調性-10,オタク度+10	かわいいメイドさん御用達のコスチュ ム

ゲーマーズ

キャラクターアイテムならおまかせ。店ではでじこがお出迎えしてくれる。

シャーペン		¥500	知能+3	でじこのイラスト入りのシャーペン
ノート		¥500	知能+2,協調性+1	ぷちこのイラストかめじるしのノート
キーホルダー		¥800	協調性+2 感受能力+2	うさたのマスコ トかついたキ ホルダ
アニメCD		¥3,000	感受能力+3,協調性 1 オタク+2	人気急上昇中のアニメのサントラ
アニメDVD		¥6,000	感受能力+8,協調性 3,オタク度+3	「テ・ジ・キャラ ト」のアニメDVD
トレカ	トレーディングカードゲーム	¥6 000	感受能力+5,協調性 10,オタク度+5	トレ ディンクカ ドケ ム アクエリアンエイジ 1ボックス
フロムゲーマーズ		¥500	好奇心+1	ケ マースの新作ク ズなとが紹介されている情報誌
コスチューム		¥60,000	感受能力+10,フェロモン+15,協調性-10,オタク度+5	でじこが着ているおそろいのコスチュ ム
ネコミミ帽子		¥25,000	感受能力+10,フェロモン+5,協調性-5,オタク度+3	でじこかかぶっている帽子
チャイナ服	チャイナ風コスチューム	¥55,000	感受能力+10,フェロモン+20,協調性 15,オタク度+20	GAに登場する蘭花のコスチュ ム

その他

主人公以外がショップで購入する、能力値を変動させるアイテム。

ストライプの水着		¥20,000	フェロモン+25	加持に買ってもらう水着

理想的「補完計画」に到達する戦略

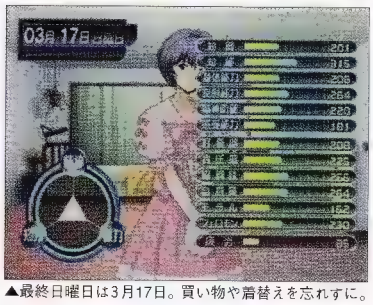
華やかなアン・ハッピーエンドを目指す

「人類補完計画」の発動は、「新世紀エヴァンゲリオン」の物語の終わりを意味する。原作アニメでは、戦略自衛隊によるネルフへの攻撃をかわきりに、悲惨な戦闘が繰り広げられ、多くの人々が死んでいく。そして、このゲームでは、主人公もレイやアスカを最後の戦いに送り出した後、動乱に巻き込まれていくのだ。そして最後に、終末を迎えた世界で主人公が見る、レイやアスカと過ごしたかった理想の世界への夢。それが、「人類補完計画」が発動した場合のエンディングの真実なのかもしれない。つまりこのゲームは、多くの場合はアン・ハッピーエンドを迎えることで、プレイが終了するというわけである。

実際のプレイにおいては、いくつかの条件によって分岐もあるが、基本的には3月23日(3学期の終業式の日)以降は、エンディングに向けて連続してイベントが発生し、抜け出すことができない。つまり、パラメータの調整をすることが可能な最後のチャンスは、3月17日の日曜日となる。エンディングのコンプリートを目指すなら、この日までにエンディング発生の条件を揃えられるように、レイやアスカのパラメータを調整しておかなければならないというわけである。

最後の日曜日にするべきこと

エンディングは、3月24日の時点でのレイやアスカのパラメータの数値で決定される。逆に言えば、その直前でデータをセーブし、パラメータを調整すれば、同じセーブデータから、複数のエンディングを導くことも可能だ。例えば、レイのパラメータがちょうど「スーパー・ヒロイン」に達していたとする。この場合、着ている衣装が「ビスチェ(フェロモン+15)」であれば、これを着替えるだけで、フェロモンの数値だけが達成条件にならず、「ノーベル物理学者」のエンディングを迎えることになるだろう。また、主人公以外を相手にするエンディングを見ようと思ったら、最終日曜日にマツモトキヨシで購入した薬品をいくつか飲ませてみよう。主人公への好意値が変動し、シンジやゲンドウ、加持とのエンディングに向かうことになるはずだ。このようにして、3月17日に買い物をしたり、衣装を変更することは、エンディングコンプリートに向けての最も簡単なテクニックとなるだろう。尚、右ページの表では、より上に書かれているエンディングの条件が優先(より上位で条件が厳しい)になっている。特に右の表で、「知的」や「体力」の中位にあるエンディングを達成するのは、前述のような微調整が必ず必要になるだろう。「育成計画」の達成まで、[illegible]尉の努力と健闘を期待する。



▲最終日曜日は3月17日。買い物や着替えを忘れずに。

▲そして訪れる別れの時。人類補完計画が発動する。

▲キミはどんなエンディングを迎えるだろうか?

特殊エンディングについての考察

「綾波育成計画Withアスカ補完計画」には、通常エンディングと言える「人類補完計画の発動」の他にも、いくつかのエンディングパターンが存在する。

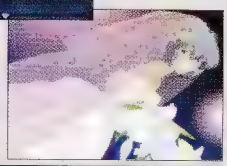
【主人公以外の相手とのエンディング】

このゲームは主人公とレイ、またはアスカとの恋愛の物語になるのが本筋であるが、前述のように、隠しパラメータ「好意値」によって、シンジ(レイ・アスカ)、ゲンドウ(レイ)、加持(アスカ)をパートナーとして人類補完計画の発動を迎えてしまうエンディングが、発生することがある。この場合、1年間の努力は報われず、主人公はエンディングのレイやアスカに、存在を無視されてしまう。クリスマスやバレンタインデーのイベントの状態が良好でも、最終的にはレイやアスカを奪われてしまうので油断ならない。なおレイの場合、ゲンドウは協調性150、シンジでは協調性250を境に2種類に分岐。また、3月27日に発生する記憶回復イベントに完全に失敗すると、補完計画が発動せずにゲームが終了することもある。

【結婚エンディングの存在】

レイのエンディングには、「主人公と結婚する」というパターンが存在する。これは、レイから主人公への好意値が150を超えており、かつ他のキャラクター(ゲンドウやシンジ)よりも高い、というのが発生条件。協調性250を境に、高低2種類。加えて「非行状態」でエンディングを迎えると、もう1種類の「結婚イベント」が発生。一種のハッピーエンドであり、ひとつの目標と言えるだろう。また、発生条件の詳細は不明だが、アスカにもレイ同様、あるいは「それ以上にハッピーな」エンディングイベントが発生するらしい。エヴァの主なキャラクターたちがすべて幸福を得ると言われる、その究極のエンディングに到達するには、彼女をバランス良く高度に育成しなければならないが、アスカへの深い愛情があれば、必ず達成できるに違いない。

◀これが「加持エンディング」の場面。かなり悔しい思いをすることに。


▶レイの結婚エンディングのひとつ。アスカにも、こんな幸せが来る?

▲さらに驚愕のエンディングが、キミを待つ!

綾波　エンディング分析パラメータ

タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
知力	スーパー・ヒロイン	300	300	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200		
	ノーベル物理学者	350	350					200				200			
	マッドサイエンティスト	350	350					200							
	クイズ女王	300	300		200			200			200				
	教育実習生	300	300												
体力	女子プロレスラー			400	400						300		100		
	女子ビーチバレー選手			300	300					300			200		
	女子フィギュアスケート			300	300		200				200		200		
	チアリーダー			300	300		200			200			200		
	スポーツインストラクター			300	300										
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
精神	音楽家						300	200		200	200				
	画家						300	200			200				
	バレリーナ			200	200		300			200	100		200		
	パティシエ						300	200							
	美術部						300								
モラル	シスター						200		300	300		400			
	婦警			300	300				300	300		300			
	看護婦			200	200				300	300		300			
	巫女					300	300					300			
	保母											300			
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
フェロモン	アカデミー女優						200			200	200		300		
	スーパーモデル						200				200		300		
	アイドル歌手			200	200						200		300		
	レースクイーン	200					200				200		300		
	劇団員												300		
オタク限定	コスプレイヤー						200	200					200	150	
	同人作家						200							150	
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
非行限定	女怪盗	200	200	200	200			200					200		50
	スケバン														50
パラメータ不足	ウエイトレス												200		
	フリーター														

アスカ　エンディング分析パラメータ

タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
知力	天才科学者	300	300				200	200		200		200			
	宇宙飛行士	300	300				200		200	250		200			
	留学生	300	300						200	200					
体力	プロテニスプレイヤー			300	300	250					250				
	シンクロナイズドスイミング			300	300					250			250		
	体育教師			300	300				200			200			
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
精神	ピアニスト					200	300	200			200	200			
	漫画家					300	200	200			200				
	インディーズバンド			200	200	200	300			200			200		
モラル	シスター					200			200	200		300			
	巫女		200	200					200	200		300			
	風紀委員								200			300			
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
フェロモン	スーパーアイドル					200	200		200	200	200		300		
	戦隊ヒロイン			200	200	200	200		200		200		300		
	声優						200		200		200		300		
オタク限定	コスプレイヤー						200	200			200		300	150	
	ゲーマー						300							150	
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
非行限定	悪役三人組	200	200	200	200	200		200					200		50
	女番長														50
パラメータ不足	ウエイトレス												200		
	フリーター														

ある日　僕は
技術開発部一課の
責任者である
赤木博士に呼ばれ
新たな任務を
言い渡される
エヴァパイロットの
ひとりである少女の
保護者代理の任を
まかされた
彼女は
惣流・アスカ・ラングレー
ちょっと
閑話
むっちりむうにい
どこまで
出来るか
判らないけど
ガンバろう

でえ

どうすんの？

えーと
とりあえずは
毎週 僕が決めた
スケジュールで
行動してほしい

うえー

で、さっそく
これが
一週間のスケジュール
覚えて
おいてくれ

はいはい
よろしく

うわー
バランスの悪い
スケジュールねぇ
さいてー

アスカ
学校どうだった？
べつに
ふつーよ
アスカ
試験どうだった？
まあまあ
アスカー
水泳大会
どうだった？
毎日毎日
うるさいっ
うっとーしいのよ
…非行…？

あーあ
休日も
三尉といっしょなんて
つまらないのー

まあまあ
保護者代理だからね

学校や
トレーニングには
慣れたかい？

そうね
慣れたわよ

ばちばちばち

って
何してるの？

ごごごー？

ばっちらっ

色目で相手を
落とす練習よ

見れば
わかるでしょ

ア、アスカ、えーと、
疲れが溜まったのかな…

気安く
話しかけ
ないでよ！

ばしっ

一体どうしたんだ
何か気に入らない事
でもあるのかい？
……

うつろ

……そろそろ
帰ろうか…

ぱたっ

はい
了解
しました

返事はだけでいいよ

最悪の休日で
精神汚染が10
上がったようです

僕が思った以上に
アスカは疲れて
いるのかもしれないな

彼女を癒し
なおかつ
仲良くする
方法は――

アスカ
君の為に部屋を
コーディネイト
してみたよ！

ウラ技も使っちゃったよ！

（注）さんぽものありません。

服も用意したよ
さあ これで
疲れを癒してくれ

ネコ耳付

何 勝手に
人の部屋に
入ってるのよ！

感受能力が10下がりました。

何がいけないんだ

何故 彼女は
何もかも気に喰わない!?

惣流・
アスカ・ラングレー
むずかしすぎる

がっくり

ここ最近
アスカのシンクロ率が
低下するばかりね

あなたの
スケジュールの組み方は
どうなっているの?

ぐっ

…すいません

そんなんじゃ
教育係として
失格…

まさか、もう
恋愛モードに!?

まだ
7月よ!?

いえ
どちらかといえば
暴走モードかと…

フフフ 気持ちは判るよ 三尉

なにせ相手は ピチピチウハウハの 現役女子中学生だ

加持さん!? な、何ですか いきなり

変な事 云わないで下さいよ

僕はアスカの 保護者代理で そんな感情……

そうかい?

そうよ 加持くん 止めて頂だい

リツコー いるー?

しかし、もし 間違いが 起きた後は

全力で

逃げろ

三尉!! …判ってます マネしません…

うーん
潮風が気持ちいい
日頃のストレスが
消えていく感じー

ははそりゃ良かったそれじゃさっそく泳い…

早っ

バシャバシャ

おっとっと

ザザーン

アスカまで…

ガボボッ

暗

えお弁当つくってくれたんだ

そうよ

アスカに助けられた

はい、食べさせてあげるの♡ 暗殺値低いけどね。

数時間後
僕は食中毒を
起こした

生モノは痛みやすいのよね

てへっ

うーん

この間はゴメンネ
三尉
おわびといってはなんだけど修学旅行でのお土産
わるふ
え
僕に？
気に入るかどうか判らないけど貰ってくれる？
あ
ありがとう
おきなわみやげ
うれしいよ
アスカ
アスカ
僕はきみに
好かれているのか
キラわれているのか
まったく
判らないよ
生贄命
選んだのヨ

おはよう
アスカ
来週の
スケジュールだけど
ねるふ
はい
了解しました♥
おはよう
ございます
三尉
お、おはよう
ドキドキ
ぷりぷり
な、何か
良い事でも？
やだ 三尉ったら♥
いつも
こうじゃないの
な
何？

三尉は
どんな人が
好きなのかなあ
って

さ
答えなさいよ

な、なんで
急に

つーかなんですごまの!?

ただ
知りたいだけ
答えなさいよ

え…と

こ、こーゆー人が
好みかな

やだ 三尉ったら
恥ずかしい♥

ばばっ!!

何故か急にヤスカに好かれたようだ

はー
まいった

いきなりのアスカの
あの変わりようは
正直まだ
馴れないな…

今日も心臓に悪かった

…アレの
せいかな

ただいまー
食べたもんいるぞ…

愛情+2の
すてきな
食事はいかが♡

さーんい♥

アキ
ガッ

ア、アスカ?
今君の事
考えてたから
びっくりしたよ

えあたしの事?
ナニナニ?

すごいオドロキかたね、

え、えーと
ももうすぐ
学校から帰る頃って

なーんだ

あら

レイくん
ファースト
二人
いつもいっしょ
何こっちを
じーっと
みてるのよ！
レイくん
こんにちは
こんにちは
あなたじゃなく
三尉を見てたの
アレは
あたしのよ
手ェ出さないで！
そんなヒドイ事は
ダメよ
仲良くしましょう
いいわね
そのやる気！
アクションは
良かったけど
展開が早すぎて
ついていけないわ
あ

シンジくん

こんにちは三尉

にぎやかですね

わぁわぁ

ははぁ…

いいなアスカは

心配してくれる人がいて

僕なんか…

えーと

そんな事ないよ少なくても僕はシンジくんの心配をしているよ

いきなりだね。君も

えっ

キャンっ

さ、三尉にすべてをまかせよう

いいんだこれで…

い、いやシンジくんそのセリフはここじゃないだろ

ばかあ

三尉のおたんこナス

もう知らないっ！

三尉 私の事どう思います？

ええっ 僕のせい!?

アスカ家出

…博士にたっぷり怒られたけど気にするな ハハハ

戻ってきてくれただけでうれしいよ

？ アスカ？

…

そしてあっという間に
最終章

三尉
私やっと
判ったわ

私を見守ってくれる
私を見ていてくれる人がいる
一緒に戦ってくれる人がいる

アスカ！

これからもずっと
一緒にいたいの
博士

必ず生きて
帰ってくるのよ

無能

アスカ育成計画
大失敗……

BAD END

コミックは112ページからお読み下さい➡

新世紀エヴァンゲリオン
綾波育成計画 With アスカ補完計画
公式ビジュアルライブラリー

コンプティーク編・著

■発行人
井上伸一郎

■編集
加藤寛之（角川書店）
市毛宜洋（角川書店）
石橋孝志（角川書店）
春日　渉（Pumpin' Works）

■執筆
春日　渉（Pumpin' Works）
引田伸一（Pumpin' Works）

■デザイン
和光陽子
矢部政人

■表紙イラスト
山口恭史

■コミック
むっちりむうにい

■協力
株式会社GAINAX
株式会社ブロッコリー

2003年12月25日初版発行

発行所
株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
営業　03-3238-8530
編集　03-3238-8661
振替　00130-9-195208

製版　株式会社ローヤル企画
印刷・製本　図書印刷株式会社

禁無断転載・複製
落丁・乱丁本はご面倒でも小社受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

Printed in Japan
ISBN4-04-707127-7 C0076
© BROCCOLI 2003　© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京　© 1997 GAINAX/EVA製作委員会
© 2001,2002,2003 GAINAX
Illust/山口恭史

k
Kadokawa
Game
Collection
綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION
With アスカ補完計画
公式ビジュアル
ライブラリー
コンプティーク編・著